



ECOS DEL ESPACIOSCURO:

MORIR...

TAL VEZ

GRITAR

CACERÍA DE BICHOS

JUEGO DE ROL DE ACCIÓN Y CIENCIA FICCIÓN!

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks eFudge 1999 Translated by: Santi Martínez "Yago", José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres "Bloqueo", "Golpe en el Aire" and "Asfixiar", written by Ryback; the manoeuvre "fintar", written by Jon "Bandido" Perojo and the rules for "Niveles de Fatiga", written by Jorge Arredondo..

CdB: Cacería de Bichos by Pablo Jaime Conill Querol. All text considered Open Content. All Images are property of Jon Perojo Gutierrez and are used with permission.

CdB: Ecos del Espacioscuro - Morir... Tal Vez Gritar by Pablo Jaime Conill Querol. All text considered Open Content except Chapters 7 and 8, which are Product Identity. All Images are property of Jon Perojo Gutierrez and are used with permission.

"The Fudge logo is a Trademark of Grey Ghost Press, Inc., and is used under license. Logo design by Daniel M. Davis, www.agrys.net"

Demonio Sonriente
se enorgullece de presentar:

CdB: Ecos del Espacioscuro Morir... Tal Vez Gritar de Zonk-PJ

Escrito y Maquetado: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Diseño de Maquetación: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol y Jon "Bandido" Perojo Gutierrez.

Dibujos: Jon "Bandido" Perojo Gutierrez.

Revisión de Textos: Erekibeon

Playtesters CdB: Alfonso "Starkmad" Carrillo, Antonio "Alca" Alcañiz Jover, Daniel "Eldaniel" Lorente Rodríguez, David Barreiro Garcia, David "Microchop" Usó, Esteban Retuerto Sales, Ivan Rodriguez Tena, Javier "Bolingio" D'Amato Casado, Federico "Pocho", Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Johansolo, Jorge "Dungeonero" Arredondo, Juan Ventura Breva, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Luis Felipe "Lucho" Garcia Arcaya, Pablo Lara Ortiz, Ricardo "Ricardito" Valls, Ryback y Victor Sos Rochera. Junto a los cientos de personas que han participado en partidas a lo largo de los dos años que he estado desarrollando este juego, por desgracia no tengo sus nombres y no puedo listarlos, pero su colaboración ha sido igual de inestimable. Muchos de los nombrados han jugado también Morir... Tal Vez Gritar.

Playtesters Ecos del Espacioscuro: David "Microchop" Usó, Javier "Bolingio" D'Amato Casado, Juan "Tapón" Ventura Breva, Ricardo Valls, Sergi Martínez Oliver y Victor Sos Rochera.

Agradecimiento Especial a: Alfonso "Starkmad" Carrillo, Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Ryback. Este juego es lo que es gracias a ellos, y su colaboración en el mismo ha sido mucho más que esencial. En el fondo en el juego hay tanto de ellos como mío.

Dedicado a Marc W. Miller y a Carlos Alós Ferrer. Ellos dos son los culpables de que este juego exista...



Índice

Cacería de Bichos en 1 página.....	8
PERO, ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?.....	9
CAPÍTULO 1: Introducción.....	9
¿QUÉ ES FUDGE? ¿Y CACERÍA DE BICHOS?.....	10
CAPÍTULO 2: Cazadores Pregenerados.....	11
Sargento Jann Geapel.....	12
Cabo John Sloan (Escuadra 1).....	13
Ana Lucía (Escuadra 1).....	14
Machete (Escuadra 1).....	15
Hsiun-Nu (Escuadra 1).....	16
Maximilian Powers (Escuadra 1).....	17
Cabo Edmun Curia (Escuadra 2).....	18
Friederich Slavizeck (Escuadra 2).....	19
Mike Hollow (Escuadra 2).....	20
Ereos Swartz (Escuadra 2).....	21
Samuel Mitchell (Escuadra 2).....	22
CAPÍTULO 3: Rasgos de los Cazadores.....	23
ATRIBUTOS.....	23
Atributos Principales:.....	23
Atributos Secundarios:.....	24
HABILIDADES.....	25
Descripción de las Habilidades.....	25
DONES.....	33
Lista de Dones y Dones Especiales.....	33
LIMITACIONES Y LIMITACIONES CLAVE.....	42
Limitaciones que afectan a Dones y Atributos.....	43
LISTA DE LIMITACIONES NORMALES, CLAVES Y DOBLADAS.....	43
Limitaciones Normales:.....	43
Limitaciones Clave:.....	45
Limitaciones Dobladas:.....	53
TÉRMINOS EN LA RESOLUCIÓN DE ACCIONES.....	57
CAPÍTULO 4: Resolución de Acciones.....	57
DADOS USADOS EN CACERÍA DE BICHOS.....	58
TIRANDO LOS DADOS.....	59
Acciones No Opuestas.....	60
Acciones Opuestas.....	60
Resultados Críticos.....	61
REACCIONES DE LOS PNJS.....	61
PUNTOS FUDGE.....	62
USANDO LAS LIMITACIONES CLAVE.....	62
TÉRMINOS DE COMBATE.....	65

CAPÍTULO 5: Combates, Heridas y Curación.....	65
SECUENCIA DE COMBATE.....	66
INICIATIVA.....	66
ACCIONES DE COMBATE (AC).....	67
Acciones De Combate e Iniciativa:.....	69
MOVIMIENTO.....	70
Movimiento con mapa:.....	70
COMBATE CUERPO A CUERPO.....	71
Habilidades más usadas en el Combate Cuerpo a Cuerpo.....	71
Atacando Cuerpo a Cuerpo.....	71
Listado de Maniobras Cuerpo a Cuerpo.....	73
Cazadores vs. Personajes No Jugadores.....	75
COMBATE A DISTANCIA.....	75
Habilidades más usadas en el Combate a Distancia.....	75
Disparando.....	75
Distancia del Objetivo y Alcance del Arma:.....	76
Movimiento del Atacante y del Objetivo:.....	77
Listado de Maniobras a Distancia.....	77
Tipo de disparo: Cadencia de Fuego (CdF).....	80
Tipo de disparo: Armas de Área.....	81
Tipo de disparo: Fuego de Cobertura.....	82
MODIFICADORES DE COMBATE.....	82
Modificadores de Combate: Sistema Simplificado.....	82
Modificadores de Combate: Sistema Completo.....	82
REGLA OPCIONAL: Apuntando a partes específicas del cuerpo.....	84
DAÑO Y HERIDAS.....	84
Escala de Heridas (EH).....	84
Factores de Daño Ofensivo y Defensivo.....	85
Aplicando el Daño.....	86
FATIGA.....	86
Escala de Fatiga (EF).....	86
Daño de Fatiga: Aturdimiento e Inconsciencia.....	87
Acciones que provocan Fatiga.....	87
FATIGA Y HERIDAS EN PERSONAJES SECUNDARIOS.....	88
CURACIÓN.....	88
Habilidades de curación.....	89
OTROS PELIGROS.....	91
Ácido:.....	91
Asfixia:.....	92
Fuego:.....	92
Presión Atmosférica:.....	93
Radiación:.....	93
Vacío:.....	93
CAPÍTULO 6: Equipo de Espacioscuro.....	94
TÉRMINOS GENERALES DE EQUIPO.....	94
NIVELES TECNOLÓGICOS.....	96
EL VALOR DE LAS COSAS.....	98
Rango:.....	99
MATERIALES.....	100
PROTECCIÓN.....	100

Armaduras	100
Defensas Psiónicas	101
ARMAMENTO	102
Arcos	102
Armas Arrojadizas	102
Armas Cuerpo a Cuerpo	103
Armas Pesadas	103
Pistola	104
Rifle	105
Municiones	107
MEDICINA	108
Equipo Variado	109
Botiquines de Primeros Auxilios	110
OTRO EQUIPO	110
CAPÍTULO 7: El Gran Imperio Terrestre.....	112
Historia	113
Introducción al Imperio	122
Espacio Conocido	125
Criaturas y Bichos Típicos	128
Secretos dentro de Secretos	132
CAPÍTULO 8: Morir... Tal Vez Gritar.....	135
Resumen de la aventura para el DJ	136
PRIMER ACTO	137
Introducción para los Jugadores	137
Wolf 424	137



Llegando a Ross 695 – Ixión	142
Puerto Adakai	143
SEGUNDO ACTO	146
Camino a la Estación Génesis-3	146
Explorando la Base	149
Las Primeras Desapariciones	158
La Abducción del Teniente	160
Ataques e Investigación	161
De Implantes y Trasportes Blindados	162
Ron, ron, ron, la botella de ron	162
TERCER ACTO	164
Cumpliendo la Misión (o Muriendo en el Intento)	164
PNJ'S Y BICHOS	165
Herbert Graham:	165
Sven Stentos:	166
El Capitán Hammer y su Progenie Mutada:	167
PODERES PSIÓNICOS EN ESPACIOSCURO	169
Uso Continuo de Poderes Psiónicos	169
LISTA DE PODERES	170
CURACIÓN PSIÓNICA	170
PSICOQUINESIS	171
TELEPATÍA	172
TELEPORTACIÓN	173
MURIENDO... TAL VEZ GRITANDO, PERO NO EN EL ESPACIOSCURO	174
CAPÍTULO 9: Los Supervivientes, si los hay.....	175

Índice de Tablas

TABLA 3.1: Rango Civil, NT y NL según Raza	37
TABLA 5.1: Coste en AC	67
Plantilla de Momentos de Iniciativa	68
TABLA 5.2: Distancias del Objetivo y dificultades mínimas	77
TABLA 5.3: Cadencia de Fuego	81
TABLA 5.5: Contadores de Fatiga	88
TABLA 5.4: Acciones que causan Fatiga	88
TABLA 6.1: Niveles Tecnológicos	96
TABLA 6.1.1: Niveles Tecnológicos por Grupos	97
TABLA 6.2: Costes en Créditos y Riqueza	99
TABLA 10.1: Modificadores de Distancia para Poderes Psiónicos	169

Cacería de Bichos en 1 página

Fudge es un juego diseñado para ser modificado por cada DJ. Esta versión de Fudge, pese a compartir muchas reglas con otros juegos que utilizan el sistema Fudge, contiene considerables diferencias, pero se sigue basando en la misma poderosa herramienta.

Personajes y Rasgos de Personaje:

Los personajes en Fudge se describen con “Rasgos”. Esto incluye los “Atributos” (rasgos comunes a todo el mundo), “Habilidades” (Un Rasgo que no es un Atributo y que puede mejorarse con el estudio y la práctica) “Done” (Rasgos que no son Atributos o Habilidades pero que representan algo positivo para el personaje), y Limitaciones (cualquier Rasgo que limita las acciones del personaje o que le supone una reacción negativa por parte de otra gente).

En Fudge muchos Rasgos tienen un valor llamado “Nivel”, que es dos cosas: una palabra y el valor numérico asociado a esa palabra. Ambos pueden utilizarse indistintamente a lo largo del juego, ya que es lo mismo decir “tengo una Destreza Buena o tengo Destreza +1”. La lista de Niveles utilizada en Cacería de Bichos es ligeramente distinta de la utilizada en la versión normal de Fudge.

Legendario+2	7	Bueno	1
Legendario+1	6	Normal	0
Legendario	5	Mediocre	-1
Asombroso	4	Pobre	-2
Excelente	3	Terrible	-3
Grande	2	Abismal	-4

Para llevar a cabo una acción se tiran los 4dF (cuatro dados Fudge) que proporcionan valores entre -4 y +4, se suma (o resta) al Rasgo indicado por el DJ y el resultado es el nivel al que el personaje realiza su acción.

No se puede tener ningún Rasgo por encima de Excelente al crear un personaje, salvo que se tenga permiso específico del DJ.

CAPÍTULO 1: Introducción

Este PDF que estás leyendo en la pantalla de tu ordenador (o que has impreso y tienes en tus manos) es varias cosas al mismo tiempo. Por un lado es una *Guía de Inicio Rápido* al juego de rol **Cacería de Bichos** (también conocido como **CdB**), a la vez que sirve como iniciación a la ambientación **Espacioscuro**, y contiene la primera aventura de la campaña **Ecos del Espacioscuro** (aunque también puede ser jugada independientemente sin relacionarla con la campaña).

En este suplemento podrás encontrar todo el material necesario para jugar la aventura que te ofrecemos usando el sistema del CdB. Si no lo conoces el Cacería de Bichos es un juego genérico de ciencia ficción basado en el sistema FUDGE que en breve publicará **Demonio Sonriente**. Este suplemento incluye no solo la descripción de todos los Rasgos que aparezcan en la aventura y en los personajes que esta contiene, sino que también uno de los posibles sistemas de combate que se ofrecen en el CdB, listo para utilizar en la partida, así como el equipo más común que se puede encontrar en el Gran Imperio Terrestre.

Este Imperio es el centro de la campaña **Ecos del Espacioscuro** y se introduce también en este suplemento. La campaña está concebida para ir presentando poco a poco el universo a los Cazadores, en imitación del desarrollo introductorio que seguía la famosa campaña **El Enemigo Interior**. El método por el que esa campaña introduce tanto a jugadores como a DJ a la ambientación de Warhammer nos pareció demasiado bueno como para no copiarlo, y adaptarlo a nuestra campaña. Así que en esta primera aventura los Cazadores conocerán un poco del funcionamiento del Imperio, y vivirán en sus propias carnes ese funcionamiento, para luego meterse de lleno en la cacería propiamente dicha. Pero esta aventura es solo un primer paso en el desarrollo de la ambientación. Así

que, aunque el DJ debe aprovechar cualquier ocasión para referirse a la misma, debe tener en cuenta que en sucesivas aventuras se irá mostrando la ambientación. Por tanto los datos sobre el Gran Imperio Terrestre que aportamos en este suplemento están más destinados al DJ que a los Cazadores, y sirven para que el tenga suficiente información sobre la ambientación para ir presentándola poco a poco a medida que transcurre la aventura.

Morir... Tal Vez Gritar es el nombre de la aventura que incluye este suplemento, y antes que nada queremos decir que es un homenaje directo a la aventura **To Sleep Perchance To Scream** aparecida en la revista **Challenge** número 54, y en definitiva un tributo a la genial revista que publicaba GDW. Nos parece la mejor revista de rol que ha habido (sobre todo para los amantes de la ciencia-ficción y del terror), y creemos que se merece dicho homenaje.

La aventura es auto-conclusiva y contenida, de tal forma que se puede jugar perfectamente sin tener que utilizar la ambientación de Espacioscuro. Así este suplemento servirá también a aquellos que no les interese esa ambientación, pero que quieran probar el sistema del CdB. En la aventura daremos consejos de cómo adaptar los eventos para que no hagan referencia al Gran Imperio Terrestre (cosa que se puede hacer con gran facilidad) y de convertir la trama para ser utilizable en cualquier otra ambientación.

PERO, ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Quizás la repuesta más apropiada sería “Esa es una pregunta muy interesante”, que es lo que dice la gente cuando no sabe qué responder a algo que le acaban de preguntar. Voy a intentar responder a esa pregunta, pero no en vano se dice entre los que escriben juegos de rol que ésta es la sección más difícil de escribir en todo juego...

Un juego de rol es una obra de teatro improvisada, en el que los jugadores describen e interpretan a personajes de un mundo imaginario que es diseñado por uno de los jugadores, llamado Director de Juego (DJ), Narrador o Máster. Los jugadores se enfrentan a una serie de aventuras ideadas por el Narrador, aunque tienen mucho que decir en su desarrollo. El objetivo final de todos (tanto jugadores como DJ) es de contar la historia, ya sea impedir un asesinato, averiguar quién lo cometió, salvar a la princesa, o rescatar a un grupo de colonos de las garras de los voraces y malvados Bichos del Espacio...

¿Nunca has visto una película y, ante las acciones del protagonista, has pensado “Yo hubiese hecho eso de tal manera...”? Pues un juego de rol te da la oportunidad de hacer exactamente eso. De revivir una historia que te haya gustado y hacer las cosas a tu manera. Como en una película asumes un papel, solo que tus acciones y palabras no están condicionadas a lo que pone en un guión, sino que eres libre de hacer lo que quieras, y con tus acciones cambiar por completo la historia que estás viviendo.

¿Nunca has leído un libro y al acabarlo has sentido tristeza por no poder seguir viviendo las aventuras de esos personajes? Un juego de rol te permite seguir viviendo aventuras en el universo de tu novela favorita, e incluso convertirte en tu personaje preferido.

¿QUÉ ES FUDGE? ¿Y CACERÍA DE BICHOS?

FUDGE es un reglamento de juego de rol diseñado por Stephan O’Sullivan que puede ser utilizado de manera gratuita. Pero FUDGE no es un juego de rol completamente diseñado, sino que ofrece los bloques con los que construir cualquier posible universo y adaptar cualquier reglamento existente.

Cacería de Bichos es un reglamento ya construido utilizando muchas guías propuestas en FUDGE, y otras de creación propia. Proporciona asimismo varios “uni-

versos” o ambientaciones en las que poder desarrollar aventuras y la posibilidad de crear tu propio universo o adaptar alguno de los universos existentes.

Cacería de Bichos es un juego de rol para jugar aventuras enfrentándose a monstruos alienígenas y horrores del espacio exterior, sean letales animales con el simple deseo de sobrevivir, cazadores espaciales buscando las presas más combativas, horrores tecnológicos desarrollados por el hombre (o no), horrores genéticos o razas insectoides. Cacerías de Bichos es el juego para luchar contra monstruos del futuro (y quién sabe, quizás del presente también).

CAPÍTULO 2: Cazadores Pregenerados

En este Capítulo te proporcionamos los personajes para que juegues la aventura **Morir... Tal Vez Gritar**. Se trata de un Pelotón completo de Marines de PsiNav compuesta por 2 escuadras de 5 hombres dirigidos cada una por un cabo, y ambas bajo el mando de un sargento. Toda escuadra lleva también un miembro del Cuerpo Psiónico (en este caso un Teniente), pero en esta aventura se trata de un PNJ y por lo tanto estará bajo el control del Director de Juego. Además, les acompañará el Teniente de su Sección.

En total se trata de 13 personajes (11 posibles Cazadores) que se encuentran más allá del **Nivel de Poder Grande** (según las reglas de Creación de Personajes del CdB). Pero esto no quiere decir que la aventura necesite 11 jugadores para ser jugada. Todo lo contrario. Se trata de una aventura considerablemente mortal, y aunque no hay ningún problema en que tengas 11 jugadores (simplemente diles que se hagan a la idea de morir rápido), **lo ideal es tener a un grupo de 6 jugadores** que cuando sus Cazadores vayan muriendo cojan alguno de los que nadie está utilizando para continuar jugando la partida.

Es importante saber con qué Cazador sobrevive cada jugador, si es que todos llegan a hacerlo, pues en la campaña **Ecos del Espacioscuro** quienes sobrevivan podrán continuar llevando esos personajes, si lo desean. Pero quienes no sobrevivan (y los que quieran hacerse personajes nuevos) deberán crear Cazadores de **Nivel de Poder Normal**. Esto es así por motivos narrativos de la campaña, y en el suplemento **CdB: Ecos del Espacioscuro – Experimentos Orquestales en Procyon** (el suplemento que dará comienzo *oficialmente* al arco argumental de la trama) el nivel de poder de igualará, pero no por completo, *los que sobrevivan a esta aventura siempre tendrán algo más de poder que los que no lo hagan*. Esto, como

ya hemos dicho responde a motivos narrativos de la campaña **Ecos del Espacioscuro**, y en el **Capítulo 9: Los Supervivientes, Si Los Hay** entramos con más detalle en estos motivos.

Hemos hablado del **Nivel de Poder Grande**. A continuación proporcionamos una descripción de ese nivel de poder, aunque en este suplemento no proporcionamos ninguna regla de creación de personajes. Hacemos esto más que nada para que quienes ya conozcan el sistema Fudge sepan de un vistazo el rango de poder en el que se mueven los personajes que aquí proporcionamos. Decir que los costes de *Rasgos* en Puntos de Desarrollo se corresponden con los costes en Puntos de Experiencia habituales en otros manuales Fudge (aunque no por completo, los *Dones* y *Limitaciones* tienen costes muy distintos, con mucha más granularidad).

Nivel de Poder Grande:

Se reciben **75 Puntos de Desarrollo**. Se puede:

- Gastar hasta *30 PD en Atributos* con un nivel de Atributo máximo *Grande*, y un nivel de Atributos mínimo *Pobre*.
- *No hay límite* al número que se pueden gastar en *Dones*.
- Adquirir un máximo de 3 limitaciones.
- Gastar hasta *48 PD en Habilidades* (se puede tener hasta 2 Habilidades a *Excelente*).

A continuación proporcionamos los personajes pregenerados, así como sus historias. Al final del suplemento podrás encontrar las hojas de personaje listas para imprimir y jugar.

Sargento Jann Geapel

Raza: Humana.
Edad: 34 años.
Altura: 1,8 m.
Peso: 84 kg.
Apariencia: Alta, morena, de ojos oscuros y rasgos faciales duros.



Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: 0
DES: Normal (0)	FD Base: 0
CON: Buena (+1)	FD con Armadura: 4
INT: Normal (0)	INI: 0
VOL: Buena (+1)	AC: 6
PER: Buena (+1)	MOV: 5

Dones:

- Afortunada.
- Veterana.
- Rango 3.

Limitaciones Clave:

- Morir por sus hombres (Código de Honor).
- Exceso de Confianza.
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Atención: Normal (0).
- Averiguar Intenciones: Normal (0).
- Ciencia (Medicina): Normal (0).
- Computadora: Normal (0).
- Conocimiento (Leyes): Normal (0).
- Esquivar: Bueno (+1).

- Etiqueta (Militar): Normal (0).
- Instrucción: Normal (0).
- Lenguajes: Normal (0).
- Liderazgo: Grande (+2).
- Pelea: Normal (0).
- Persuadir: Normal (0).
- Pistola: Bueno (+1).
- Primeros Auxilios: Bueno (+1).
- Rifle: Grande (+2).
- Todas las demás habilidades a Mediocre (-1) debido al Don Veterana.

Historial:

La sargento Geapel es miembro de una de las llamadas Familias Psiónicas. Esto es, familias en las que más del 50% de los miembros tienen poderes psiónicos. Desgraciadamente para ella, el don para la psiónica no es una de sus habilidades. De pequeña esto la separó de sus hermanos mayores, que sí tenían poderes psiónicos, y le hizo sentirse diferente (quizá este trauma sea el motivo de su exceso de confianza, como una forma de reafirmarse a si misma). Sus padres, ambos psiónicos, no estaban contentos con su hija, de la que esperaban hubiese heredado su talento y gracias a eso hubiese entrado a formar parte de la élite gobernante. El no verse aceptada por su familia le hizo que considerase el servicio en alguna de las ramas de Cuerpo desde pequeña. Aunque no tuviese psiónicos si que podría aumentar su nivel social su entraba en el Cuerpo, así que en cuanto tuvo la edad se alistó en PsiNav.

Su carrera militar ha sido relativamente lenta, pero a los 32 años consiguió ser ascendida a Sargento, y espera poder seguir subiendo en el escalafón de PsiNav. Al menos todo lo que se puede ascender en el Cuerpo sin ser psiónico.

Puntos de Fatiga	OOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOO	OO	OO	O	O

Cabo John Sloan (Escuadra 1)

Raza: Alfa (Neohumano).
Edad: 26 años.
Altura: 1,82 m.
Peso: 80 kg
Apariencia: Diseñado para ser un líder nato, bello, amable. Los Alfa son la evolución perfecta del ser humano.



Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: 0
DES: Buena (+1)	FD Base: 0
CON: Buena (+1)	FD con Armadura: 4
INT: Normal (0)	INI: +1
VOL: Buena (+1)	AC: 6
PER: Normal (0)	MOV: 6

Dones:

- Atractivo 1 (racial).
- Equilibrio Perfecto (racial).
- Tolerancia (Enfermedades, Racial).
- Rango 2.

Limitaciones Clave:

- Es mejor que los demás (Vanidoso, Racial).
- Oficial (Código de Honor).
- Deber (Cuerpo de Marines).
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Rareza:

- Longevo (media de vida de 120 años).

Puntos de Fatiga	OOOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOOO	OO	OO	O	O

Habilidades:

- Atención: Normal (0).
- Averiguar Intenciones: Normal (0).
- Esquivar: Bueno (+1).
- Etiqueta: Bueno (+1).
- Etiqueta (Militar): Bueno (+1).
- Instrucción: Normal (0).
- Intimidar: Grande (+2).
- Liderazgo: Grande (+2).
- Pelea: Normal (0).
- Persuadir: Normal (0).
- Pistola: Grande (+2).
- Primeros Auxilios: Normal (0).
- Rifle: Normal (0).
- Vigor: Normal (0).

Historial:

Los padres de John Sloan se sintieron decepcionados cuando los análisis del feto se su hijo mostraron que pese a que tenía potencial psiónico en sus genes el órgano psiónico no se estaba desarrollando. Así que decidieron que lo mejor para su hijo, ya que tenían el nivel social como para permitirse, era aplicarle una Plantilla Genética. Estuvieron estudiando las posibilidades que PsiCare les ofrecía, y al final se decidieron por la de Alfa, con lo que John nació como NeoHumano, hecho que marcaría su vida para siempre.

Los NeoHumanos son mejores que los humanos, y solo están un paso por debajo de los psiónicos en el sistema social del Gran Imperio Terrestre. Así que no solo son mejores desempeñando ciertas labores, sino que forman parte de un sistema social que reconoce y fomenta su superioridad sobre la mayoría de los humanos. Así que es lógico que muchos NeoHumanos desarrollen alguna clase de trastorno de personalidad, y John no ha sido menos. Se cree mejor que la mayoría de la gente, incluso otros NeoHumanos, lle-

gando casi al racismo por ello. Además, no duda en restregar sus mejores capacidades a los que se encuentran bajo su mando, e insultarlos haciendo referencia a su ascendencia genética, lo que teniendo en cuenta que es un cabo, no desentona demasiado.

Pero el problema de Sloan no acaba ahí. Tiene auténticos delirios de grandeza, pensando que está destinado para mucho más de lo que ha hecho con su vida. No es algo que diga, pero lo piensa. Y sabe que llegará un momento, tarde o temprano, en el que tendrá el poder para aplastar a quienes se le opongan. Toda su vida lo ha sabido, en sus sueños más secretos alguien que nunca acierta a ver le ha dicho que sea paciente, que el momento en que podrá obtener el poder que siempre ha ansiado se acerca, inexorable.

Ana Lucía (Escuadra 1)

Raza: Humana.
Edad: 24 años.
Altura: 1,8 m.
Peso: 80 kg
Apariencia: De clara ascendencia latina: pelo moreno, ojos oscuros e intensos y de rasgos faciales duros. Solo que sus acciones son mucho más duras aún.



Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: 0
DES: Grande (+2)	FD Base: 0
CON: Buena (+1)	FD con Armadura: 7
INT: Normal (0)	INI: +1
VOL: Buena (+1)	AC: 9
PER: Normal (0)	MOV: 7

Puntos de Fatiga	OOOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOOO	OO	OO	O	O

Dones:

- Rapidez 1.

Limitaciones Clave:

- Código de Honor (Soldado).
- ¡Por Mis Ovarios!
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Agilidad: Bueno(+1).
- Atención: Grande (+2).
- Averiguar Intenciones: Bueno (+1).
- Delito: Normal (0).
- Esquivar: Grande (+2).
- Etiqueta: Normal (0).
- Etiqueta (Militar): Normal (0).
- Intimidar: Normal (0).
- Pelea: Grande (+2).
- Primeros Auxilios: Normal (0).
- Rifle: Grande (+2).
- Supervivencia (Espacio): Normal (0).
- Vigor: Normal (0).

Historial:

Ana Lucía desde pequeña se sintió fascinada por todo lo militar, y en cuanto tuvo la edad se alistó a Cuerpo. Tras un arduo entrenamiento consiguió ser asignada a una unidad de Marines del Cuerpo Psiónico, su sueño de toda la vida. El sueño fue todo lo que deseaba, e incluso más, pues al poco de acabar su entrenamiento comenzaron las hostilidades con el Imperio Resnaar. Durante ese tiempo ha probado a sus compañeros una y otra vez sus capacidades innatas para el combate. Y ha demostrado ser uno de los miembros más valiosos que hay en la unidad de la Sargento Geapel.

Ana Lucía no sabe lo que es que le digan que no puede hacer algo, y quizás es ese el motivo de que se meta en más problemas de los que debería.

Machete (Escuadra 1)

Raza: Humana.
Edad: 23 años.
Altura: 1,8 m.
Peso: 78 kg
Apariencia: Su cara llena de hoyuelos le afean, pero al mismo tiempo le hace una persona muy intimidadora. Ir cargado de cuchillos ayuda.



Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: +2
DES: Grande (+2)	FD Base: 0
CON: Buena (+1)	FD con Armadura: 7
INT: Normal (0)	INI: +2
VOL: Normal (0)	AC: 6
PER: Buena (+1)	MOV: 6

Dones:

- Pies de Acero.
- Artista Marcial.

Limitaciones Normales:

- Reprogramable (Cambio de Personalidad).

Limitaciones Clave:

- Bravura Temeraria.
- Sanguinario.
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Puntos de Fatiga	OOOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOOO	OO	OO	O	O

Habilidades:

- Armas Cuerpo a Cuerpo: Grande (+2).
- Atención: Bueno (+1).
- Demoliciones: Grande (+2).
- Esquivar: Grande (+2).
- Etiqueta (Militar): Mediocre (-1).
- Intimidar: Grande (+2).
- Pelea: Excelente (+3).
- Primeros Auxilios: Mediocre (-1).
- Rifle: Grande (+2).
- Supervivencia (Espacio): Mediocre (-1).

Historial:

Machete fue un claro ejemplo de fallo del sistema educativo. Algo salió mal, y Machete (de nombre real Daniel Rivera) resultó ser una persona aparentemente normal de día, y un asesino en serie de noche. Los agentes de PsiPol no tardaron en capturarlo, pero viendo su potencial fue sometido como muchos otros convictos a un **Cambio de Personalidad**, en el que se le borraron todos los recuerdos y tras el que fue enviado a formar parte del Cuerpo de Marines de PsiNav.

Desde el Cambio de Personalidad se ha vuelto una persona mucho más sociable, pero poco a poco y debido a las cosas que ha visto en la guerra contra los Kuzaar sus antiguos hábitos están resurgiendo, y aunque hasta el momento ha conseguido ocultar esos cambios a los miembros de PsiPol que regularmente chequean que todo anda bien en su cabeza, tarde o temprano le detectarán, y le volverán a someter a otro Cambio, si no deciden que no merece la pena y lo matan.

Hsiun-Nu (Escuadra 1)

Raza: Humana.
Edad: 24 años.
Altura: 1,8 m.
Peso: 80 kg
Apariencia: Su

ascendencia oriental sin duda hace que sea una hermosa mujer. Pero eso no quiere decir que no sea peligrosa, ni mucho menos.



- Esquivar: Grande (+2).
- Etiqueta: Normal (0).
- Etiqueta (Militar): Normal (0).
- Mecánica: Bueno (+1).
- Pelea: Normal (0).
- Pilotar(Astronave)/NT2:Normal (0).
- Pilotar(Aeronave)/NT2: Normal (0).
- Pistola: Normal (0).
- Primeros Auxilios: Grande (+2).
- Rifle: Grande (+2).
- Sensores: Normal (0).
- Sigilo: Bueno (+1).

Historial:

Hsiun-Un es uno de los llamados Hijos e Hijas del Cuerpo. Esto es, sus padres fueron ajusticiados por sedición siendo ella muy pequeña (en su caso dos años) y su tutelaje y educación pasó al Cuerpo Psiónico.

Durante su educación fue inductrinada sobre las bondades del Cuerpo, y esto ha hecho que más que sentir deber hacia el Cuerpo de Marines de PsiNav, como sucede con la mayoría de sus compañeros, siente Deber hacia el Cuerpo Psiónico en su totalidad.

Es una persona muy curiosa, lo que siempre le acaba metiendo en problemas. Por suerte hasta el momento siempre han sido problemas menores, pero es consciente de que si sigue así un día meterá la pata hasta el fondo. Aunque eso no evita que esté siempre curioseando todo lo que ve, pulsando botones sin saber lo que hacen, etc.

Desconoce completamente lo que Eros siente por ella, y hasta el momento piensa que Eros solo es amable con una compañera de unidad.

Dones:

- Afortunada.

Limitaciones Clave:

- Deber (Cuerpo Psiónico).
- Toca siempre lo que no debe (Curiosa).
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Atención: Grande (+2).
- Computadora: Bueno (+1).
- Comunicaciones: Normal (0).
- Delito: Bueno (+1).
- Electrónica: Normal (0).

Puntos de Fatiga	OOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOO	OO	OO	O	O

Maximilian Powers (Escuadra 1)

Raza: Humana.
Edad: 22 años.
Altura: 1,9 m.
Peso: 98 kg
Apariencia: Alto,

rubio, de espalda ancha y mirada peligrosa. El que sea el especialista en armas pesadas de la Escuadra 1 solo ayuda a que parezca más peligroso aún.



- Electrónica: Normal (0).
- Esquivar: Grande (+2).
- Etiqueta (Militar): Normal (0).
- Intimidar: Normal (0).
- Pelea: Bueno (+1).
- Persuadir: Normal (0).
- Rifle: Bueno (+1).
- Sigilo: Bueno (+1).
- Supervivencia (Espacio): Normal (0).
- Supervivencia (Desierto): Normal (0).

Historial:

Max o Maxi, Rompehuevos o Bocadecloaca, apareció un buen día en la Tierra para alistarse en PsiNav, sin un padrino ni cartas de recomendación. Pronto destacó como tirador con cualquier arma de fuego, debido a su innata destreza. Pero también destacó por ser un bocazas, y su segunda casa fue el calabozo, principalmente debido a sus continuos enfrentamientos con sus iguales, superiores o inferiores: para Max no hay más autoridad que el respeto y quien no respeta a su equipo no se merece ni un escupitajo.

Después de pasar un mes en el calabozo por hablar de los hongos vaginales de la mujer del cabo de guardia, su sargento terció por él e hizo que lo destinaran al cuerpo de marines, donde acabó su instrucción y pronto culminó con éxito tres misiones de pacificación. Eso si, el Cuerpo de Marines no ha logrado que deje de maldecir y blasfemar tras cada bala que dispara.

Su lengua mordaz y su temperamento le han acarreado un problema tras otro y su obstinada costumbre al alcohol y a la nicotina no ayudan, pero el mando tiene claro que cuando necesitan potencia de fuego y poca diplomacia este es un marine con el que deben de contar.

Dones:

- Rapidez 1.

Limitaciones Clave:

- Chulo y Bravucón (Rudo y Sin Tacto).
- Mentiroso Compulsivo.
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Armas Montadas: Bueno (+1).
- Armas Pesadas: Excelente (+3).
- Atención: Grande (+2).
- Averiguar Intenciones: Normal (0).
- Conducir Vehículo (Ruedas): Bueno (+1).

Puntos de Fatiga	OOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOO	OO	OO	O	O

Cabo Edmun Curia (Escuadra 2)

Raza: Filípide (Neohumano).
Edad: 26 años.
Altura: 1,78 m.
Peso: 70 kg
Apariencia: Diseñado para ser rápido; pocos humanos tienen la gracilidad de los Filípides.



Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: 0
DES: Buena (+1)	FD Base: 0
CON: Normal (0)	FD con Armadura: 4
INT: Normal (0)	INI: +1
VOL: Normal (0)	AC: 9
PER: Buena (+1)	MOV: 9

Dones:

- Rapidez 1 (Racial).
- Infatigable 1 (Racial).
- Regeneración 1 (Racial).
- Veloz 1 (Racial).
- Rango 2.

Limitaciones Clave:

- Consumo Incrementado (Racial).
- Código de Honor (Oficial).
- Deber (Cuerpo de Marines).
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Atención: Bueno (+1).
- Averiguar Intenciones: Bueno (+1).
- Conducir Vehículo (Ruedas): Bueno

- (+1).
- Conducir Vehículo (Andador): Bueno (+1).
- Conocimiento (Leyes): Bueno (+1).
- Esquivar: Bueno (+1).
- Liderazgo: Bueno (+1).
- Observador: Bueno (+1).
- Pelea: Grande (+2).
- Persuadir: Bueno (+1).
- Pilotar (Aeronave): Bueno (+1).
- Pistola: Grande (+2).
- Sigilo: Grande (+2).

Historial:

Al nacer los médicos detectaron que tenía una enfermedad genética que le convertiría en parálítico al crecer. Por este motivo sus padres ni siquiera esperaron a hacerle las pruebas para comprobar su potencial psiónico, sino que consiguieron que se le realizase el tratamiento de NeoHumanidad en cuanto obtuvieron los permisos necesarios para aplicarlo. El tratamiento fue todo un éxito, y Edmun no solo no tuvo ningún problema de movimiento de pequeño, sino que gracias a su genética Filípide se movía con más agilidad que cualquier otro niño de su clase.

Con el tiempo entró a formar parte del Cuerpo de Marines de PsiNav, y allí fue donde encontró su lugar en el mundo. Entre los Marines encontró un lugar en el que sus habilidades y capacidades son apreciadas, y donde ha conseguido alcanzar un Rango de Cabo (lo que ha hecho que sus padres, aún vivos, estén muy orgullosos de su único hijo), y como aún es joven espera poder llegar más lejos.

A diferencia de Sloan no se siente claramente superior a los humanos normales. Quizás es porque sabe que sin el tratamiento genético que le convirtió en Filípides el sería un impedido físico, o quizás sea porque de todos

Puntos de Fatiga	OOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOO	OO	OO	O	O

los NeoHumanos los Filípides son los menos snob, o posiblemente una combinación de ambas. Asimismo su ambición, aunque existente, no llega a ser tan alta como la del Cabo Sloan.

Friederich Slavizeck (Escuadra 2)

Raza: Humana.
Edad: 23 años.
Altura: 1,8 m.
Peso: 78 kg
Apariencia: Con media sonrisa iluminando su cara, como si el mundo fuese una eterna broma que solo el comprende.



Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: 0
DES: Buena (+1)	FD Base: 0
CON: Normal (0)	FD con Armadura: 7
INT: Buena (+1)	INI: +1
VOL: Normal (0)	AC: 6
PER: Buena (+1)	MOV: 6

Dones:

- Infatigable 1.
- Tolerancia al Dolor 1.

Limitaciones Clave:

- Código de Honor (Soldado).
- Deber (Cuerpo de Marines).
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Atención: Grande (+2).
- Delito: Bueno (+1).

Puntos de Fatiga	OOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOO	OO	OO	O	O

- Esquivar: Grande (+2).
- Etiqueta: Normal (0).
- Etiqueta (Militar): Normal (0).
- Pelea: Normal (0).
- Persuadir: Normal (0).
- Primeros Auxilios: Bueno (+1).
- Rifle: Excelente (+3).
- Sigilo: Grande (+2).

Historial:

Friederich siempre ha sido una persona optimista. No es que no sea consciente de las cosas que pueden ir o que van mal. Simplemente es que sabe que permitir que eso le preocupe solo empeora las cosas. El se ve como una persona eminentemente práctica, y cuando se encuentra ante un problema en lugar de dejarse superar por él lo toma como un desafío ante el que será capaz de prevalecer si se enfrenta al problema con la mentalidad adecuada.

Proveniente de una familia psiónica, pero sin ser agraciado con el don de los poderes mentales, su destino era entrar uno de los rangos bajos de alguna rama del Cuerpo Psiónico (los primeros 5 Rangos del Cuerpo pueden ser no psiónicos). Se decidió por los Marines porque pensó que sus habilidades encuadraban con lo que se espera de un Marine, e ir donde sus habilidades fuesen más productivas y efectivas es un deber como ciudadano que cumplió encantado.

Desde que está en los Marines ha disfrutado de su trabajo, y su actitud optimista le ha granjeado la amistad de los miembros de su unidad. Y ahora con la guerra contra los Kuzaar se ha dado cuenta de que su decisión de entrar en los Marines ha sido acertada, pues aquí sus habilidades y su increíble puntería realmente pueden marcar la diferencia.

Mike Hollow (Escuadra 2)

Raza: Humana.
Edad: 24 años.
Altura: 1,8 m.
Peso: 80 kg

Apariencia: Rubio y de ojos azules, se podría decir de él que más que guapo tiene una cara divertida; siempre sonriendo y siempre preparado para gastar una broma.



- Esquivar: Bueno (+1).
- Mecánica: Bueno (+1).
- Primeros Auxilios: Bueno (+1).
- Sensores: Bueno (+1).
- Sigilo: Bueno (+1).
- Vigor: Normal (0).
- Todas las demás Habilidades de INT a Normal (0); debido a su INT grande. Mike sabe realmente de todo un poco.

Historial:

Toda unidad tiene un bromista, y Mike es el que cumple esa función alegremente en la unidad de la Sargento Geapel. Pero Mike no siempre fue así. De pequeño era un niño hosco, que prefería pasar horas entre libros y ordenadores antes que pasarlo entre personas. Esa actitud continuó hasta que sus padres murieron en un accidente.

El tenía ya 17 años cuando murieron, y fue algo que le cambió radicalmente la personalidad. Una de sus maneras de sobrellevar el shock fue comenzar a gastar bromas (ligeras, nada demasiado pesado) a los que le rodeaban. Sus amigos y conocidos, viendo que por fin se retrotraía del mundo interior en el que había vivido tantos años recibieron con alegría esas bromas.

Por desgracia para Hollow, sus habilidades sociales siguen siendo nulas. Pero gracias a sus bromas ha conseguido integrarse y ser aceptado allá donde la vida le ha llevado, incluso en la unidad de Geapel. Además, ha entablado una gran amistad con Slavizeck, que recibe las bromas de Mike con su eterna sonrisa. El que sea la persona más inteligente y con más conocimientos de la unidad ha ayudado a salvarla de más de una situación, y esto ha hecho que sea aún más apreciado por el equipo.

Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: 0
DES: Buena (+1)	FD Base: 0
CON: Normal (0)	FD con Armadura: 7
INT: Grande (+2)	INI: +1
VOL: Normal (0)	AC: 6
PER: Buena (+1)	MOV: 6

Dones:

- Manitas.

Limitaciones Clave:

- Código de Honor (Soldado).
- Bromista Empedernido.
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Armas Cuerpo a Cuerpo: Normal (0).
- Armas Montadas: Grande (+2).
- Computadora: Grande (+2).
- Comunicaciones: Bueno (+1).
- Demoliciones: Excelente (+3).
- Electrónica: Bueno (+1).

Puntos de Fatiga	OOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOO	OO	OO	O	O

Ereos Swartz (Escuadra 2)

Raza: Humana.
Edad: 23 años.
Altura: 1,8 m.
Peso: 78 kg

Apariencia: Rubio y de ojos azules, no es que sea de una belleza apabullante, pero nadie podría negar que es atractivo.



- Etiqueta: Normal (0).
- Etiqueta (Militar): Normal (0).
- Pelea: Normal (0).
- Persuadir: Normal (0).
- Primeros Auxilios: Bueno (+1).
- Rifle: Excelente (+3).
- Sigilo: Bueno (+1).
- Vigor: Normal (0).

Historial:

Ereos es un magnífico tirador. Además, es siempre el más rápido poniéndose a cubierto, y eso ha provocado que de la unidad de Geapel sea el único soldado que nunca ha resultado herido (algo que obviamente incita un sinsesar de bromas por parte de Mike). El se toma las bromas de Hollow con buen ánimo, pues prefiere recibir bromas antes que heridas.

Ereos está completamente enamorado de Hsiun-Un, y aunque se cuida de que no se note demasiado y la propia Hsiun-Un no se ha dado cuenta. Sin embargo el resto de sus compañeros imaginan con acierto lo que Swartz siente.

Ereos no pondrá en peligro la misión para intentar salvar a Hsiun-Un, pero si cuida de ella en combate (en la medida de sus posibilidades, teniendo en cuenta que están en escuadras distintas) y sobre todo fuera de combate. Ella solo ve su solicitud como amabilidad, y le trata como a un buen amigo. Ereos no desespera, sino al contrario, ve su amistad como un indicativo de que podría haber algo más entre ellos dos.

Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: 0
DES: Buena (+1)	FD Base: 0
CON: Normal (0)	FD con Armadura: 7
INT: Buena (+1)	INI: +1
VOL: Normal (0)	AC: 6
PER: Buena (+1)	MOV: 6

Dones:

- Rapidez 1.
- Tolerancia al Dolor 1.

Limitaciones Clave:

- Código de Honor (Soldado).
- Enamorado de Hsiun-Un.
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Agilidad: Normal (0).
- Armas Pesadas: Normal (0).
- Atención: Grande (+2).
- Averiguar Intenciones: Normal (0).
- Delito: Normal (0).
- Esquivar: Excelente (+3).

Puntos de Fatiga	OOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOO	OO	OO	O	O

Samuel Mitchell (Escuadra 2)

Raza: Humana.
Edad: 24 años.
Altura: 1,8 m.
Peso: 80 kg
Apariencia: Tiene cara de héroe de acción, y madera para acabar siendo lo que parece.



Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: 0
DES: Grande (+2)	FD Base: 0
CON: Buena (+1)	FD con Armadura: 7
INT: Normal (0)	INI: +1
VOL: Buena (+1)	AC: 6
PER: Normal (0)	MOV: 7

Dones:

- Puntería Zen.

Limitaciones Clave:

- Código de Honor (Soldado).
- Protector de los Débiles.
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Agilidad: Bueno (+1).
- Armas Cuerpo a Cuerpo: Bueno (+1).
- Atención: Grande (+2).
- Averiguar Intenciones: Bueno (+1).
- Conocimiento(Historia):Normal (0).
- Delito: Normal (0).
- Demoliciones: Normal (0).
- Esquivar: Grande (+2).
- Etiqueta: Normal (0).

- Etiqueta (Militar): Bueno (+1).
- Intimidar: Normal (0).
- Mecánica: Normal (0).
- Nadar: Normal (0).
- Pelea: Bueno (+1).
- Persuadir: Bueno (+1).
- Primeros Auxilios: Normal (0).
- Rifle: Grande (+2).
- Supervivencia(Espacio):Normal (0).
- Vigor: Normal (0).

Historial:

Samuel se alistó en los Marines porque quería ser un héroe y ayudar a los necesitados. La realidad resultó ser muy distinta, pero con el tiempo se dio cuenta de que realmente podría ayudar a la gente, solo que no de la forma heroica que él esperaba. Aceptó ese hecho, y se dispuso a hacer lo que pudiese. Al fin y al cabo las misiones que hacen muchas veces les llevan a zonas que están siendo atacadas por los Kuzaar, y si deben proteger o rescatar a alguien siempre recae en el esa misión, así que aunque no como el héroe que se imaginaba que iba a ser, pero está ayudando a gente.

Eso sí, no se espera que las circunstancias que se le van a echar encima si sobrevive le pueden convertir en uno de los mayores héroes de todos los tiempos. Solo el tiempo dirá si tiene la madera necesaria para ser el héroe que quiere ser.



Puntos de Fatiga	OOOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOOO	OO	OO	O	O

CAPÍTULO 3:
Rasgos de los Cazadores

En Cacería de Bichos todo jugador dispone de **Puntos de Desarrollo** con los que crear su personaje. Estos Puntos de Desarrollo se gastan para comprar Atributos, Habilidades y Dones. Algunas Limitaciones proporcionan puntos. Para obtener un buen personaje hay que hacer un buen uso de los Puntos de Desarrollo. Habitualmente los jugadores empezarán con una cantidad de **Puntos de Desarrollo** escogida por el DJ dependiendo del **Nivel de Poder** que quiere que tenga la partida.

Pero todo eso son conceptos de los que el DJ no debe preocuparse para esta aventura, pues le proporcionamos los personajes ya generados, así que lo único que realmente necesita son las descripciones de los distintos Rasgos, y eso lo podrá encontrar en este capítulo.

ATRIBUTOS

En Cacería de Bichos hay **6 Atributos Principales** y **7 Atributos Secundarios**. Los *Atributos Principales* son: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Voluntad (VOL) y Percepción (PER). Los *Atributos Secundarios* son: Acciones de Combate (AC), Factor Ofensivo (FO), Factor Defensivo (FD), Iniciativa (INI), Movimiento (MOV), Escala de Fatiga (EF) y Escala de Heridas (EH).

Al crear un personaje todos los jugadores comienzan con todos sus Atributos principales a *Normal* (0). Los Atributos secundarios se obtienen a partir de los principales, aunque hay Dotes, Limitaciones, o factores externos que pueden modificarlos.

Atributos Principales:

Los personajes empiezan con todos los **Atributos a Normal**, que es la media humana. Si el personaje es de alguna raza distinta de la humana esto variará. En **CdB** todas las **Habilidades tienen como valor por defecto el valor del Atributo del que dependen -2**. Por esto la compra de Atributos influye enormemente en los campos en los que es bueno el personaje y en los que no. En el manual del CdB se presentan diversas variantes de este sistema, como por ejemplo valores por defecto que dependen del Nivel Tecnológico del que proviene el personaje.

Fuerza (FUE)

Medida general de la fuerza física bruta y de las capacidades atléticas del personaje. Sirve también para calcular el **Factor Ofensivo (FO)** y el **Movimiento (MOV)**.

Destreza (DES)

Medida general de la coordinación, agilidad y velocidad del personaje. Sirve para calcular las **Acciones de Combate (AC)**, la **Iniciativa (INI)** y el **Movimiento (MOV)**.

Constitución (CON)

Medida general de la salud física, el vigor y la capacidad de curación del personaje. Sirve para calcular la **Escala de Heridas (EH)** y la **Escala de Fatiga (EF)**.

Inteligencia (INT)

Representa la rapidez mental, capacidad de análisis y conocimiento del personaje. La INT se utiliza siempre que quieras descubrir lo que un personaje conoce sobre un tema no cubierto por las habilidades.

Voluntad (VOL)

Representa la resolución y la fuerza de voluntad del personaje. Afecta a la resistencia al dolor provocado por las heridas y la habilidad para concentrarse. Sirve también para calcular la **Escala de Heridas (EH)** y la **Escala de Fatiga (EF)**.

Percepción (PER)

Representa la percepción del entorno y la habilidad de leer emociones en otras personas. Sirve para calcular las **Acciones de Combate (AC)** y la **Iniciativa (INI)**.

Atributos Secundarios:

Los Atributos secundarios no se compran. Se obtienen por medio de tablas a partir de los Atributos Principales, aunque hay Dones y Limitaciones que pueden modificarlos. En este suplemento no proporcionamos las tablas necesarias para obtener los Atributos Secundarios, pero si proporcionamos la descripción de los mismos.

Acciones de Combate (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como abrir una puerta, cargar un arma, o entrar en una habitación se mide en Acciones de Combate (AC). La cantidad de AC que tiene un personaje depende de su DES y su PER.

Cada AC no es una cantidad de tiempo precisa, sino una representación abstracta del tiempo que se tarda en realizar esa maniobra. Para saber el coste de una maniobra concreta en AC consulta la **Tabla 5.1: Coste en AC**, que podrás encontrar en el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación**.

Escala de Heridas (EH)

La EH es la herramienta utilizada para calcular el daño que puede soportar un personaje y los efectos que este daño tiene en el mismo. La EH está compuesta por tres partes. Una de ellas es fija, la **Categoría de Heridas**, y las otras dependen de los Atributos *Constitución (CON)* y *Voluntad (VOL)*.

La **Categoría de Heridas** tiene 5 valores: *Rasguño, Herida, Herida Grave, Incapacitado y Moribundo*. Estos valores se explican con detalle en el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación**.

La Constitución se utiliza para calcular el **Rastreo de Combate**, que es la cantidad de daño necesaria con un golpe para infringir una herida de esa **Categoría de Heridas** concreta. La Voluntad se utiliza para calcular los **Puntos de Herida**, cantidad de golpes que puede recibir en cada **Categoría de Heridas**.

Escala de Fatiga (EF)

La EF es la herramienta utilizada para calcular el esfuerzo que puede soportar un personaje y los efectos que éste tiene en el mismo.

Además, algunas armas, venenos, etc. pueden realizar daño de Fatiga en lugar de daño normal. Por ejemplo, en combate cuerpo a cuerpo, si no se utilizan armas, se puede decidir hacer daño de Fatiga en lugar de daño normal. La EF está compuesta por tres partes. Una de ellas es fija, la **Categoría de Fatiga**, y las otras dependen de los Atributos *Constitución (CON)* y *Voluntad (VOL)*.

La **Categoría de Fatiga** tiene 5 valores: *Fatigado, Aturdido, Gravemente Aturdido, Incapacitado y Exhausto*. Estos valores se explican con detalle en el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación**. La CON se utiliza para calcular el **Rastreo de Fatiga**, que es que es igual al **Rastreo de Combate**. La VOL se utiliza para calcular los **Puntos de Fatiga**, que es igual a los **Puntos de Herida**.

Como puedes ver la EF es exactamente igual a la EH, pero se anotan por separado pues representan conceptos distintos y tipos de daño distintos. **Y se sufren los efectos de ambas escalas al mismo tiempo.**

Factor Ofensivo (FO)

Representa el daño que puedes hacer con un ataque. Si se combate cuerpo a cuerpo es igual a la Fuerza del personaje, y en el caso de estar utilizando algún arma se le suma el daño del arma. Si se utilizan armas de fuego depende del arma utilizada y la Fuerza no afecta al FO. El Don Puños/Pies de Acero aumenta en 2 el FO cuerpo a cuerpo. El espacio destinado al FO en la zona de atributos secundarios de la Hoja de Personaje solo incluye la suma de Fuerza y los dones que afecten al combate cuerpo a cuerpo *sin armas*. El FO de cada arma que lleve el personaje se indica en la zona destinada a armas en la Hoja de Personaje.

$$FO = [(FUE + \text{Arma Cuerpo a Cuerpo}) + \text{Arma de Fuego}] + \text{Dones}$$

Factor Defensivo (FD)

Representa lo resistente al daño que eres por tu propia resistencia física y por la armadura que lleves. Se resta al FO del ataque de tu oponente. Es igual a la armadura que se lleve. El Don Resistencia al Daño aumenta en 2 el FD.

$$FD = \text{Armadura} + \text{Dones}$$

Iniciativa (INI)

Determina el orden de actuación del personaje. Se calcula cruzando los valores de DES y PER en una tabla que podrás encontrar en el manual del CdB.

Movimiento (MOV)

Representa los metros que puede mover en un turno un personaje. Se calcula cruzando los valores de DES y FUE en una tabla que podrás encontrar en el manual del CdB.

HABILIDADES

Los Atributos en Cacería de Bichos influyen directamente a las Habilidades. **Todas las Habilidades tienen como valor por defecto el valor del Atributo del que dependen -2.** Los jugadores gastan Puntos de Desarrollo para subir niveles en las Habilidades, y los suben a partir del valor por defecto.

Algunas Habilidades tienen el indicativo /NT tras el nombre de la habilidad. Esto indican que se aprenden a cierto Nivel Tecnológico; por lo general el de la sociedad a la que el personaje pertenece, pero esto se puede modificar con Dones. Ver el **Capítulo 6: Equipo del Espacioscuro** para más información sobre el especial uso de los Niveles Tecnológicos en esa ambientación.

La descripción de las Habilidades que proporcionamos aquí es una versión reducida de la que se puede encontrar en el manual del CdB. Allí por ejemplo podrás encontrar dificultades de ejemplo para muchas de las habilidades, así como información adicional sobre las mismas.

Descripción de las Habilidades

Agilidad:

Habilidad de DES

La habilidad para realizar maniobras precisas y complejas con tu cuerpo cómo rodar, dar volteretas, saltar, caer en pie, realizar equilibrios, cruzar un tronco sobre un río, etc. La **dificultad** depende de la superficie en la que se haga equilibrio y de la situación en que se haga.

Arcos:

Habilidad de DES

La habilidad de utilizar correctamente arcos de todos tipos y tamaños. Consulta el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas Arrojadizas:*Habilidad de DES*

La habilidad de utilizar correctamente armas como la honda, se utiliza también para lanzar objetos, por lo que es la habilidad que se utiliza al lanzar granadas con el brazo. Consulta el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas Cuerpo a Cuerpo:*Habilidad de FUE*

Conocimiento del uso de armas cuerpo a cuerpo. Cuchillos, espadas, hachas, mazas, etc. Consulta el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas Montadas/NT:*Habilidad de PER*

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de armamento montado en vehículos como naves espaciales, aviones, tanques, etc. Manejar ese tipo de equipo es una cuestión de Percepción más que de Destreza debido a la gran cantidad de información que el usuario de esas armas tiene que asimilar a través de los sensores del vehículo. El uso de esta Habilidad se explica detalladamente en el **Capítulo 11: Vehículo, Naves y Bases** del manual del CdB.

Armas Pesadas/NT:*Habilidad de DES*

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de armamento pesado, como ametralladoras de posición, armas giro-estabilizadas, bazookas, morteros, etc. Las armas pesadas de fuego indirecto necesitan de una tirada de Observador para obtener las coordenadas del tiro. Consulta el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Atención:*Habilidad de PER*

Esta habilidad sirve para encontrar a alguien oculto, para revelar una puerta secreta

o un cajón con doble fondo, para ver y oír lo que no quieren que sea visto y escuchado, etc. Se realiza la tirada contra la habilidad de *Sigilo* del oponente o contra una dificultad impuesta por el Dj:

Un uso especial de Atención es hacer un **Reconocimiento**: sirve para dar un vistazo a una localización, detectando si hay algo fuera de lugar. No indica qué es, simplemente indica que hay algo que no cuadra. Su uso principal es en combate. Se trata de una Acción Opuesta de **dificultad** impuesta por el DJ o contra las Habilidades de *Esconderse/Sigilo* del oponente.

La diferencia entre realizar una búsqueda normal y un Reconocimiento es que la búsqueda cuesta 3 AC y el Reconocimiento solo 1 AC, pero proporciona también mucha menos información, ya que solo indica si hay algo fuera de lugar, un peligro inminente, etc. Si en algún lugar del libro se habla de tiradas de *Atención (Reconocimiento)* como si de una Habilidad se tratase se refieren a ese uso específico de Atención, si se utiliza al lado de Atención es porque se puede hacer ambos usos (pero la información recibida será distinta).

Atención también puede utilizarse para **seguir rastros**.

En tal caso la dificultad dependerá de muchas variables, como terreno, clima, etc. Si el personaje tiene la Habilidad *Supervivencia* en el entorno apropiado (esto es, en el entorno en el que se está siguiendo el rastro) recibe un +1 si tiene la Habilidad a Bueno o Grande y un +2 si la tiene a Excelente o superior.

Averiguar Intenciones:*Habilidad de PER*

La capacidad de juzgar si alguien está mintiendo, o cuáles son las intenciones que posee. Se trata de una Acción Opuesta contra la Habilidad de *Persuadir* o *Etiqueta* del oponente.

Ciencia (especialidad) /NT:*Habilidad de INT*

Esta Habilidad es realmente un grupo de habilidades. Sirve para representar todos los conocimientos de “ciencias” que un personaje adquiere durante su vida. Siempre es interesante tener alguna. Las especialidades de **Ciencia** son: **Biología, Física, Forense, Genética, Informática, Matemáticas, Medicina, Química, Robótica y Xenología**.

Computadora/NT:*Habilidad de INT*

Conocimiento y habilidad en el manejo de ordenadores y computadores. Cubre únicamente el manejo de ordenadores y de sistemas informáticos (como los de una nave), aunque no su programación ni su reparación, para eso utiliza *Ciencia (Informática)*. Implica el conocimiento de los procedimientos de seguridad de los computadores y cómo evadirlos. Si una tarea es complicada el DJ puede requerir que se tire también por *Ciencia (Informática)*.

Cuando un personaje intente vencer la seguridad de un computador y conseguir acceso a información o programas restringidos, determina un número de **dificultad**. Si la tirada del jugador es superior o igual al nivel de dificultad, consigue la información que quiere. Si no, no la consigue. Si su tirada es la mitad o menos que el nivel de dificultad, se detecta la intrusión: se notifica que alguien está intentando acceder ilegalmente. Si no, no se da ni aviso ni alarma.



El CdB incluye reglas de informática muy avanzadas, pero solo son apropiadas para ambientaciones ciberpunk o similares. Para la ambientación Espacioscuro con los ejemplos que vienen en el CdB de dificultades hay más que suficiente.

Comunicaciones/NT:*Habilidad de INT*

Conocimiento y habilidad en el manejo de aparatos de comunicaciones, sean del rango y tipo que sean. La **dificultad** depende del alcance máximo del aparato que se utilice y del estado del mismo. Asimismo ciertas condiciones como climatología, bloqueos de frecuencia o anomalías espaciales puede aumentar la **dificultad** de la tarea.

Conducir Vehículo (Especialidad) /NT:*Habilidad de DES*

Conocimiento para conducir vehículos de tierra. Tiene varias especialidades y es obligatorio elegir una de ellas al comprar niveles en la Habilidad. Las especialidades son **Andadores, Hovercraft, Orugas y Ruedas**. Conducir Vehículo (Ruedas) proporciona el conocimiento necesario para conducir coches, jeeps, camiones, motos. Conducir Vehículo (Orugas) proporciona el conocimiento necesario para conducir todo tipo de vehículos que tenga movimiento de Tierra con Orugas. Conducir Vehículo (Andador) sirve para manejar andadores, exoesqueletos, mechas, etc.

Conocimiento (Especialidad) /NT:*Habilidad de INT*

Esta Habilidad es realmente un grupo de habilidades. Sirve para representar todos los conocimientos considerados de “humanidades”. Aunque no serán conocimientos especialmente útiles en la mayoría de cacerías sirven para dar color al personaje, y en más de una ocasión resultarán más útiles de lo esperado.

Las especializaciones de **Conocimiento** son: **Historia, Antropología, Arte, Leyes, Lingüística, Sociología, Teología y Psicología**.

Delito:

Habilidad de VOL

La habilidad de llevar a cabo actos delictivos, como robar un bolso, planificar un robo, atar correctamente a una persona para que no escape, falsificar un documento, etc. Para desmantelar cerraduras electrónicas o mecánicas de utilizan las Habilidades de **Electrónica** y **Mecánica**. Esta habilidad también proporciona conocimiento de métodos delictivos, por lo que es habitual entre los miembros de las fuerzas del orden.

La **dificultad** de esta habilidad es muy variable, pues depende de muchos factores que no se pueden resumir con una lista. El DJ debe decidir la dificultad teniendo en cuenta factores como lo opresivas que son las leyes en el lugar en se encuentra el Cazador, lo difícil que es lo que quiere hacer, lo vigilado que está, etc..

También sirve para ocultar cosas en el cuerpo. En tal caso la dificultad viene dada por el tamaño de lo que se desea ocultar, por ejemplo, una pistola, un libro, tiene una **dificultad Buena**, un disco de datos, un reproductor MP3, o un teléfono móvil tienen una **dificultad Normal**.

También se puede utilizar para hacer un contacto en el submundo criminal, comprar bienes o servicios ilegales, o encontrar a alguien para que haga algo ilegal. Si la tirada de delito es superior o igual al número de dificultad, el personaje encuentra lo que busca... pero acabarlo de conseguir realmente todavía requerirá negociar (o alguna otra manera de ganarse la cooperación).

Cuando un personaje quiere hacer un contacto determina un número de **dificultad** en función de lo comunes que sean los bienes o las habilidades que quiere el personaje y de la dureza de la ley de donde se quiere encontrar o de las relaciones del personaje con el submundo local.

Demoliciones/NT:

Habilidad de PER

Esta habilidad se utiliza para instalar, activar y desactivar explosivos. El usuario debe disponer de explosivos suficiente para la tarea y un detonador, que puede ser disparado por cable, un reloj o una señal de comunicaciones (entre otros sistemas).

Cuando un personaje planta un explosivo la **dificultad** depende del tamaño del objeto que intenta volar. Haz una tirada de habilidad. El éxito significa que la explosión tiene lugar cuando y como se ha planeado. El fracaso significa que la carga ha explotado, pero el lugar en el que se había colocado la carga no era el más adecuado para volar el objeto o abrir una brecha.

Disfraz:

Habilidad de PER

Habilidad de disfrazarse y disfrazar a otras personas y objetos para que cambie su apariencia y no puedan ser reconocidos. Se trata de una Acción Opuesta de *Disfraz* contra la *PER/Atención* de aquellas personas que puedan reconocer a la persona u objeto disfrazado.

Electrónica/NT:

Habilidad de INT

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de aparatos electrónicos. Sirve también para forzar cerraduras electrónicas, arreglar cualquier cosa que funcione con electricidad, diseñar y construir instalaciones eléctricas (probablemente unido a una tirada de *Ingeniería o Mecánica*), etc. En el **Capítulo 4: Resolución de Acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

Escalar:

Habilidad de FUE

Capacidad de escalar, ya sean formaciones naturales como acantilados y árboles, o construcciones hechas por el hombre. Al Escalar se mueve a la mitad del MOV. La **dificultad** depende de lo que se quiera escalar.

Esquivar:

Habilidad de DES

Capacidad de evitar un ataque, o para no estar en el lugar al que apunta quien dispara (aunque solo en las partidas con tintes más cinematográficos). Consulta el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Etiqueta (Especialización):

Habilidad de VOL

Conocimiento de las convenciones sociales de un grupo o nivel social o subcultura que tiene un código concreto establecido, sea formal o no. Cuando se mantengan tratos con miembros de uno de esos grupos (se pertenezca o no) una tirada de Etiqueta permite interactuar con miembros del grupo concreto de manera apropiada, interpretar acciones o conversaciones regidas por el código en cuestión, etc. Al adquirir niveles en esta Habilidad **es posible** escoger una Especialización; algunas especializaciones son: **Alta Sociedad, Ámbitos Académicos, Artistas Marciales, Bajos Fondos, Militar, Policía**, etc. Estos son solo ejemplos, y pueden existir (a discreción del DJ) etiquetas especializadas en grupos más concretos y pequeños. Las especializaciones proporcionan conocimientos adicionales sobre el funcionamiento y organización del grupo escogido.

La **dificultad** de la tirada dependerá de lo complicado del sistema y de las normas a seguir, teniendo en cuenta que sistemas tan rígidos (aunque “sencillos”) como los militares tienen una dificultad *Normal*.

Ingeniería/NT:

Habilidad de INT

Aplicación de los conocimientos científicos a la invención y perfeccionamiento de la técnica en todos sus aspectos. Proporciona conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de aparatos que combinan electrónica y mecánica. Especialmente útil en el mantenimiento de naves espaciales y vehículos, y en definitiva diseñar o arreglar todo lo que tenga componentes electró-

nicos y mecánicos. Se suele utilizar como apoyo a *Electrónica* y *Mecánica* en tareas muy complicadas, utilizándose la Ingeniería como diagnóstico del problema a solucionar y las Habilidades de *Electrónica* y *Mecánica* como solución al mismo. En el **Capítulo 4: Resolución de Acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

Instrucción:

Habilidad de VOL

La capacidad de transmitir conocimientos o habilidades a otros. En el **Capítulo 6 Experiencia del manual del CdB** se explica el funcionamiento de esta habilidad. Tiene una especialidad **Instrucción (Animales)**, que sirve para entrenar animales, no a humanos.

Intimidar:

Habilidad de VOL

Esta habilidad refleja la habilidad de forzar a alguien para que cumpla tu voluntad y la capacidad de extraer información de un sujeto que se resiste a darla (por medio de la intimidación y el uso de la fuerza bruta; si se interroga por medio de argumentos utiliza *Persuadir*, en el caso del “poli bueno, poli malo” el “bueno” utilizaría *Persuadir* y el “malo” *Intimidar*). Se trata de una Acción Opuesta contra la *Voluntad (VOL)* del oponente.

Lenguajes:

Habilidad de INT

La habilidad de lenguas se utiliza para determinar si un personaje puede entender lo que alguien dice cuando habla en una lengua que no conozca. En el CdB se presentan tres maneras de enfocar esta habilidad que dependen de la importancia que quiera darle el DJ a los lenguajes en la campaña. En Espacioscuro la versión que se utiliza es la siguiente.

Cada nivel de habilidad de Lenguajes por encima de *Pobre (-2)* (inclusive) implica el conocimiento de un lenguaje adicional aparte del natal, pero las tiradas se realizan con el nivel al que se tenga la Habilidad Lenguajes.

Liderazgo:

Habilidad de VOL

La capacidad de dirigir adecuadamente, conocimiento de la escala de mando y del protocolo adecuado, conocimiento de tácticas de combate, etc.

El liderazgo se utiliza para conseguir que un PNJ haga lo que quiere el jugador que utiliza la habilidad. Cuando se tiene éxito, la víctima reacciona de inmediato y hace lo que se le ordena. Visto de otra manera, un personaje con un liderazgo alto puede hacerse cargo de una situación donde es necesario el orden, y conseguir que otros personajes cooperen sin discutir ni preguntar.

Mecánica/NT:

Habilidad de INT

Conocimiento y habilidad en el diseño, manejo y mantenimiento de aparatos mecánicos. Se suele utilizar junto a *Electrónica* e *Ingeniería* en tareas muy complicadas, utilizándose la *Ingeniería* como diagnóstico del problema a solucionar y las Habilidades de *Electrónica* y *Mecánica* como solución al mismo. En el **Capítulo 4: Resolución de Acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

Montar (Criatura):

Habilidad de CON

Capacidad de montar un tipo de criatura concreta (normalmente caballos). Aunque no se tenga esta habilidad se puede montar a caballo, solo hay que sacar un Mediocre o superior para conseguir que el animal se mueva, eso sí, no necesariamente a grandes velocidades. La **dificultad** depende de la velocidad a la que quieras que vaya el animal.

Nadar:

Habilidad de CON

Capacidad de desplazarse por el agua sin peligro de ahogarse. Normalmente te mueves por el agua a mitad de tu MOV, pero una tirada de Nadar puede cambiar eso. La **dificultad** depende de la velocidad a la que se quiera nadar y de la fuerza de las aguas que se crucen.

Navegación /NT:

Habilidad de INT

Habilidad para guiarse utilizando las estrellas, sistemas de guiado informático, etc. Básicamente cubre todo lo que sea guiarse sin basarse únicamente en los sentidos (a diferencia de *Supervivencia*). Indispensable para el viaje espacial, pero también para navegar por el mar. Puede utilizarse para utilizar todos los tipos de sistemas navegación que existen para navegar por un planeta y para navegar por el espacio.

Tiempo necesario: Un minuto cuando tu posición es conocida y estás siguiendo una ruta habitualmente transitada, para la cual las coordenadas espaciales ya han sido calculadas (se puede reducir a una ronda de combate en emergencias). Unas pocas horas cuando tu posición es conocida, pero tu destino desconocido y debes calcular las coordenadas. Un día cuando debes determinar tu posición y después calcular tu destino. Una tirada elevada puede reducir el tiempo necesario.

Observador /NT:

Habilidad de PER

Conocimiento y capacidad de funcionar como observador para artillería. Incluye la localización de objetivos (y corrección de disparos) con mapa y compás, por medio de GPS o lo que resulte apropiado para el NT al que se tiene la Habilidad. Fallar tiradas de Observador implica que se falla el objetivo, y una pifia puede implicar que se ataque posiciones amigas por error. Consulta el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** y el **Capítulo 6: Equipo del Espacioscuro** para ver el uso de esta Habilidad.

Pelea:

Habilidad de FUE

Capacidad de pelear sin armas, realizando tanto ataques como paradas. El uso de esta Habilidad es considerablemente más efectivo con el Don *Artista Marcial*. También sirve para improvisar armas. Consulta el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Persuadir:

Habilidad de VOL

La capacidad de convencer a un individuo de tu punto de vista, de hacer que la gente crea en algún plan o producto sobre el que uno se está esforzando, para regatear y negociar un precio, e incluso para interrogar a alguien por medio de argumentos (intentando convencerle para que te revele información). Un personaje utiliza su habilidad para persuadir a un PNJ para que haga algo que no va en su interés. Persuadir puede implicar argumentos razonados y una lógica falsa; o simplemente lanzar una pantalla de humo verbal para conseguir que la víctima dude. También se puede utilizar cuando se discute sobre el precio de algo, en negociaciones diplomáticas, para sobornar a alguien...

Se trata de una Acción Opuesta contra la Habilidad de *Averiguar Intenciones/ Persuadir/VOL* del oponente, dependiendo de las circunstancias en las que se utilice la Habilidad: se utilizará contra *Averiguar Intenciones* cuando se mienta o intente engañar a alguien, contra *Persuadir* cuando se trate de una negociación o cuando el otro también intente convencer de una idea o argumento, y *VOL* cuando se trate de un interrogatorio o de algo que afecte directamente a las creencias e ideologías de la persona a la que se intenta persuadir.

Pilotar (Especialidad) /NT:

Habilidad de DES

Conocimiento para pilotar vehículos que surcan el aire, vehículos de agua o vehículos espaciales. Es obligatorio escoger una Especialidad. Las Especialidades son: **Aeronave** (para pilotar Aviones, helicópteros, dropships, voladoras [coches gravitatorios] etc.), **Astronave** (Es completamente inútil sin la habilidad de Navegación), **Barcos** (Barcos, botes, yates, etc.) y **Submarinos**.

Pistola/NT:

Habilidad de DES

Conocimiento del manejo y mantenimiento de todas las armas de fuego ligeras (que

no entren dentro de Armas Pesadas) que requieran una sola mano para su uso. Consulta el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Primeros Auxilios/NT:

Habilidad de INT

La capacidad y el conocimiento para administrar tratamiento médico de emergencias. Un resultado de **Bueno** en la habilidad de Primeros Auxilios, cura una herida en un nivel (*Herido a Rasguño, Herido Grave a Herido*, etc.). A un personaje sólo se le puede aplicar una vez por herida la tirada de Primeros auxilios. Si no se le cura por completo se necesitará una tirada de Medicina. Por lo tanto las *Heridas Graves* siempre requieren el uso de Medicina para poder ser curadas por completo.

La **dificultad** es Buena (+1), aunque esto puede cambiar en ambientaciones con tecnología muy elevada. Las condiciones de trabajo afectan también a la tirada:

- Trabajando en una instalación preparada, cómo una ambulancia o un hospital: *La dificultad disminuye en 2 niveles.*
- Utilizando el botiquín estándar: *sin modificar.*
- Trabajar sin botiquín, en circunstancias difíciles (en medio de una tormenta, en trajes de vacío), etc.: *La dificultad aumenta en 2 niveles.*

Esta Habilidad tal cómo se presenta aquí supone el uso de un botiquín básico, no mucho más avanzado que los botiquines que llevan los ejércitos modernos. En Espacioscuro la tecnología permite realizar curaciones de campo mucho mejores que las que se describen en esta habilidad. Para ver cómo funcionan estas distintas tecnologías leer el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación**.

Rifle/NT:

Habilidad de DES

Conocimiento del manejo y mantenimiento de todas las armas de fuego ligeras (que

no entren dentro de Armas Pesadas) que requieran dos manos para su uso y ballestas. Armas como escopetas, lanzallamas, rifles de francotirador, armas de pulsos, etc. Consulta el **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad, y el **Capítulo 6: Equipo del Espacioscuro** para ver las distintas armas.

Sensores/NT:

Habilidad de INT

Esta habilidad representa el conocimiento y el uso de sensores: tanto para determinar estados vitales, reconocer vehículos por medio de sensores o conseguir lecturas visuales a larga distancia. Incluye el manejo de sensores de naves espaciales y el manejo de detectores de movimiento. Esta habilidad no define lo que se detecta, sino el uso del equipo que se hace. Lo que se detecta depende por completo de la capacidad del equipo que se utilice. La **dificultad** depende de la complejidad del equipo, aunque hay sensores concretos que pueden proporcionar bonos a uso.

Sigilo:

Habilidad de DES

La habilidad de moverse sin hacer ruido ni ser visto, de esconderse, ocultarse y desaparecer a simple vista. Se realiza la tirada contra las habilidades de *PER/Atención/Atención (Reconocimiento)* del oponente (aunque una tirada de *Atención [Reconocimiento]* solo indicará que hay algo extraño en la zona). La **dificultad** depende del resultado de la tirada de la persona a la que sigues o de la que te ocultas.

Supervivencia (entorno):

Habilidad de PER

Esta habilidad implica saber cómo sobrevivir en ambientes hostiles. Esta Habilidad se debe aprender una vez para cada tipo de entorno en el que se sabe sobrevivir. Los distintos entornos son: **bosques, ciudades, desiertos, espacio, junglas, llanuras, mares y océanos, montañas, pantanos, ríos y playas y zonas árticas.**

Se puede utilizar para obtener información sobre el mundo natural. También, cuando un personaje es amenazado por la naturaleza, puedes hacer una tirada de habilidad para ver si toma inmediatamente la decisión adecuada. Y cuando un personaje está en un ambiente hostil puede utilizar la habilidad para encontrar lo necesario para sobrevivir. Además, si el personaje tiene la Habilidad *Supervivencia* en el entorno en el que está utilizando la Habilidad *Atención* para seguir un rastro, recibe un +1 si tiene *Supervivencia* a Bueno o Grande y un +2 si la tiene a Excelente o superior.

Por último sirve para orientarse y saber cómo se ha llegado a un sitio. Utiliza únicamente los sentidos, una brújula y como mucho algún aparato que aumente ligeramente los sentidos, como binoculares. Incluye la capacidad para saber orientarse en las tres dimensiones. Para guiarse utilizando las estrellas, mapas militares, sistemas de guiado informático, etc. usa la Habilidad *Navegación*

Vigor:

Habilidad de CON

Esta habilidad se utiliza para todas las actividades físicas que impliquen potencia muscular y resistencia, como cargar pesos, correr o saltar. No solo implica mayor resistencia y aguante, sino también el conocimiento necesario para no realizar tanto esfuerzo al llevar a cabo una actividad física.

En el caso concreto de correr, si sacas una tirada de correr ese turno tu MOV se multiplica (solo un turno si se usa en combate). Esto no afecta al coste en AC de moverse, pues tu MOV es mayor. En el caso de saltos la **dificultad** superada indica los metros que se saltan.

El DJ puede querer pedir tiradas de Vigor para determinar la resistencia ante largas caminatas, sobre todo si se lleva peso o se está herido.

Cada vez que se utilice esta Habilidad se acumula un Contador de Fatiga.

DONES

Los Dones en Cacería de Bichos funcionan como en Fudge normal (aunque los costes de adquirirlos son distintos). Los dones representan algo positivo para el personaje que no se cubre con Atributos o Habilidades.

Los Dones que tienen **asterisco (*)** pueden perderse si se abusa de ellos. *Contactos, Favores Debidos, y Patrón* dependen de la buena voluntad de otros, y es posible abusar de ellos con demasiada frecuencia. La *Buena Reputación* puede erosionarse, y el *Rango* puede perderse si se rompen las reglas de la organización que concede el rango.

Los Dones que tienen un **rombo (♦)** son Dones Especiales que deben ser aprobados por el DJ para su uso. Estos pueden ser proporcionados por implantes, mutaciones, ingeniería genética, por ser de otra raza distinta a la humana entre muchos otros factores, y su disponibilidad dependen de la clase de partida que el DJ quiera hacer. Esto no es necesario para la aventura que acompaña este libro pues proporcionamos personajes pregenerados, y en el siguiente suplemento de Ecos del Espacioscuro veremos los detalles especiales de la creación de personajes en Espacioscuro (pues los que mueran en esta aventura tendrán que hacerse personajes nuevos para proseguir la trama de la campaña). Hay Dones que se consideran Especiales si se compran más de 1 vez.

El DJ puede decidir que los Dones Especiales solo pueden comprarse por medio de Plantillas. Las Plantillas son grupos de Rasgos que sirven tanto para representar profesiones específicas como razas. A continuación proporcionamos una lista de Dones que simplemente es un pequeño ejemplo de los muchos Dones que se pueden encontrar en el CdB. Incluimos en ella todos los Dones que tienen personajes de la aventura (sean Cazadores o PNJs), así como unos cuantos Dones más para mostrar algunas de las cosas de las que es capaz el sistema. Asimismo proporcionamos los Costes en Puntos de Desarrollo de los Dones, no por que vayan a ser utilizados en la aventura, sino como muestra de los distintos costes de Rasgos en el CdB.

Lista de Dones y Dones Especiales

Afortunado:

El personaje es muy afortunado. Si se compra un nivel de Afortunado se puede repetir una tirada dos veces por sesión (o una sola vez si éstas duran menos de 4 horas) y escoger la mejor de las dos. Si se compra dos niveles de Afortunado se puede repetir cuatro tiradas por sesión (o dos si la partida dura menos de 4 horas).

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel.

Ambidiestro:

El personaje puede emplear con la misma eficacia las dos manos. Este Don hace que desaparezcan los niveles negativos por llevar un arma en cada mano, siempre que se trate de armas que se puedan llevar en una mano.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Artista Marcial:

El personaje es un maestro de las artes marciales, puede que se haya especializado en artes marciales orientales, en boxeo y artes más “occidentales” o en combate con armas cuerpo a cuerpo. Por un lado, al adquirir este Don cada vez que se ataque cuerpo a cuerpo sin utilizar armas se puede escoger la FUE o la DES para calcular el FO. Por otro lado el Don permite realizar las Maniobras Proyectar, Usar la Fuerza de Otro, Bloqueo y Golpe en el Aire que solo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el Don Artista Marcial. Además las maniobras **Agarrón, Asfixiar, Desarmar, Escapar y Presa** cuestan 1 AC menos. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

Ataque Natural ♦:

El personaje (o su raza, que será lo más común) puede hacer un ataque natural. Este puede ser un ataque energético (sea electricidad, plasma, etc.), perfecto para simular animales como anguilas eléctricas o simila-

res. Puede ser un ataque de púas, un ataque de cabezazo u otro tipo de ataque cuerpo a cuerpo que no esté cubierto por *Cola*, *Cuernos* o *Garras*. O puede tratarse de un ataque ácido. Al adquirir el Don por 6 PD se obtiene un ataque de FO+2 con un alcance de 1 metro. Cada uso del *Ataque Natural* proporciona un **Contador de Fatiga** si se trata de un ataque energético o un ácido (no si es un ataque físico cuerpo a cuerpo, como púas o espinas, pero en esos casos el alcance suele ser inferior a 1 m.), y al finalizar el día debe realizar una tirada usando la **Tabla 4.6 Contadores de Fatiga**. Si el DJ lo considera oportuno (por ejemplo porque ha acabado una “escena”, o porque el personaje ha activado el Don muchas veces seguidas) puede hacer una tirada (o decirle a quien lleve el personaje que haga una tirada) para ver si se fatiga. Al comprar el Don se tiene que escoger si hace Daño normal o Daño de Fatiga.

Además, al comprar el Don (o incluso después si el DJ lo permite) se puede modificar el *Ataque Natural* de la siguiente forma:

- **Un +2 FO.** Cada +2 FO cuesta 2 Puntos de Desarrollo.
- **Un aumento del alcance:** El primer aumento de alcance proporciona un alcance de 10 metros (*Mediocre*), el segundo proporciona un alcance de 20 metros (*Normal*), el tercero proporciona un alcance de 50 metros (*Bueno*), el cuarto y último que se puede adquirir proporciona un alcance de 100 metros (*Grande*). Cada aumento del alcance cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo más el coste de las modificaciones elegidas.

Atractivo:

El personaje tiene buena apariencia; es apuesto, hermosa, bella, etc. Cada nivel de Atractivo que se tenga (hasta un máximo de 2) proporciona un +1 todas las tiradas que se hagan en el transcurso de situaciones sociales donde el atractivo se puede considerar una ventaja. Atractivo y Carisma son similares, aunque reflejan aspectos distintos

(belleza y carisma personal), pero el DJ no debería permitir que un Cazador tenga ambos sin un buen motivo.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel.

Brazos Extra ♦:

El personaje (o su raza) tiene uno o dos brazos extra cada vez que escoge este Don Especial. Esto no quiere decir que pueda hacer más maniobras por turno, para eso compra *Rapidez*. Tener más brazos sin embargo proporciona +1 a todas las tiradas en las que tener más brazos sea útil, como tareas concretas de *Mecánica*, *Pilotar*, *Conducir*, *Agarrar* cuerpo a cuerpo, hacer ataques de *Constricción*, etc. Es el DJ el que tiene que decidir si tener más brazos afecta a la tarea en cuestión. Si compra también el Don *Ambidiestro* puede (aparte de los beneficios de ser *Ambidiestro*) atacar cuerpo a cuerpo a dos enemigos distintos sin sufrir penalizadores.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo por cada par de brazos, pero comprar solo un brazo cuesta lo mismo.

Camaleón ♦:

El personaje (o su raza) tiene la capacidad de confundirse con el entorno, sea natural o inducida. Recibe un +2 por nivel a *Sigilo*. Si se compra más de una vez se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ. La capacidad de confundirse afecta a la visión normal o a la visión infrarroja (se escoge al comprar el Don). Alternativamente se puede comprar un nivel para poder ocultarse de visión normal y visión infrarroja en lugar de obtener un +2.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial

Carisma:

La gente es propensa a creer y seguir al personaje. Se obtiene un +1 en las Tiradas de Reacción. Ver **Capítulo 4: Resolución de Acciones**. Atractivo y Carisma son similares, aunque reflejan aspectos distintos (belleza y carisma personal), pero el DJ no

debería permitir que un Cazador tenga ambos sin un buen motivo.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Cola ♦:

El personaje (o su raza) tiene cola, que puede llegar hasta los 2 metros, y que no es solo estética, tiene la misma fuerza que un brazo. Puede realizar ataques cuerpo a cuerpo con la cola, y esta proporciona un +2 FO a estos ataques. Si la cola no sirve para atacar (sino para equilibrarse o como “timón” bajo el agua o en el aire) no cuesta ningún Punto de Desarrollo

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Cuernos ♦:

El personaje (o raza) que posee este Don Especial tiene cuernos. Si utiliza todo su movimiento en línea recta y tras ello ataca cuerpo a cuerpo puede decidir cargar en lugar de pegar un puñetazo o una patada. La carga se realiza con un +1 al ataque y los cuernos proporcionan +2 FO por nivel.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por nivel.

Equilibrio Perfecto:

El personaje tiene un don natural, o quizás creció en un circo: tiene un equilibrio increíble. No necesita hacer tiradas de equilibrio siempre que la dificultad sea *Grande* o inferior.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo

Esquiva Intuitiva:

El personaje puede Esquivar aun cuando no le queden AC. Pero eso sí, tiene que pagar el coste en AC de las esquivas que haga en el turno siguiente.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Garras ♦:

El personaje (o raza) tiene garras, posiblemente retráctiles. Las garras proporcionan +1 FO al pegar patadas y puñetazos si se tienen garras en las manos y pies; o proporcionan +2 FO pegando puñetazos si se

tienen garras solo en las manos y +2 FO pegando patadas si se tienen garras solo en los pies. Para hacer más daño se puede adquirir el Don **Puños/Pies de Acero**.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

GunFu:

El personaje es un maestro en el uso de armas de fuego. Se ha entrenado tanto en desenfundarlas y recargarlas que desenfundar un arma de fuego le cuesta solo 1 AC, en lugar de 2, y recargarla le cuesta solo 3 AC en lugar de 5. Si se tiene también el Don *Ambidiestro* recargar las dos armas a la vez cuesta solo 5 AC. Además se puede elegir un arma concreta (no un modelo general, sino un arma específica, como una Walter PPK) y con ese arma se está tan entrenado que desenfundarla no cuesta Acciones de Combate; y cómo efecto meramente cosmético el personaje es capaz de montar y desmontar su arma con los ojos cerrados.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Gun Kata ♦:

El personaje ha recibido un intenso entrenamiento para el uso de armas de fuego especialmente en combate cerrado, o es un maestro de las artes marciales aplicadas a las armas de fuego. Este don es altamente cinematográfico, por lo que se considera Don Especial y solo puede ser adquirido con el permiso del DJ.

Este Don permite realizar las maniobras **Disparo en el Aire**, **Disparo Simultáneo**, **Esquivar Disparos**, **Mover y Disparar** y **Sentidos de Combate** que solo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el Don Gun Kata. Además la maniobras **Usar Pistola** o **Usar Rifle** cuestan 1 AC menos (escoge una de las dos al adquirir el Don; se puede adquirir dos veces para tener las AC reducidas con ambas armas). Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

Infatigable ♦:

El personaje aguanta más de lo que aparenta, sea de manera natural o por entrenamiento. Se puede comprar hasta 2 niveles. Si se adquiere el primer nivel se ignora las penalizaciones de fatiga en *Aturdido*, y sólo se tiene -1 en *Gravemente Aturdido*. Al adquirir el segundo nivel no se sufre penalización por estar *Aturdido* o *Gravemente Aturdido*, pero el segundo nivel se considera de Don Especial, por lo que se debe tener permiso del DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo el primer nivel y 4 Puntos de Desarrollo el segundo nivel.

Longevo ♦:

El personaje (o raza) tiene una esperanza de vida mucho más larga que la de un humano normal en la ambientación en la que se juega, sea porque pertenece a otra raza, porque ha consumido drogas anagáticas o porque ha recibido extensos tratamientos bioregenerativos. La experiencia acumulada le proporciona al personaje 2 niveles gratuitos en **Habilidades de INT, VOL o PER**. Además, al crear el personaje se obtiene la posibilidad de tener una **Habilidad** más a *Excelente* (perteneciente a INT, VOL o PER) de las permitidas por el Nivel de Poder (o permite tener una habilidad a *Excelente* a personajes de Nivel de Poder *Mediocre*).

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo. Puede adquirirse como una Rareza sin coste, pero sin proporcionar beneficio alguno.

Manitas:

El personaje tiene siempre una gran virtud para reparar y tratar con tecnología y objetos mecánicos, por lo que sumará +1 a cualquier tirada relacionada con este tema.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Puntería Zen:

El personaje es muy bueno apuntando con un arma. Tanto que puede incluso moverse en el mismo turno en el que apunta, siempre que tenga AC disponibles.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Puños/Pies de Acero ♦:

Puños de acero aumenta en 2 el FO del personaje al pegar puñetazos cada vez que se adquiere (y si se tienen Garras aumenta también el FO de estas). Pies de Acero aumenta en 2 el FO al pegar patadas (y si se tienen Garras en los pies aumenta también el FO de estas). Si se quieren tener los dos se deben comprar por separado. Si se compra más de una vez en Puños o Pies se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ. Ver **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por +2 al FO. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Rango *:

El Rango en Espacioscuro es algo especial, ya que toda persona que viva en el Gran Imperio Terrestre tiene un Rango de algún tipo. Por este motivo este Don es distinto al presentado en el manual del CdB, y representa el Rango en Espacioscuro.

Para empezar todo el mundo tiene un Rango que depende a la raza a la que pertenece. El Gran Imperio es una sociedad tan racista que la tecnología a la que uno puede acceder (representado por el Nivel Tecnológico o NT) y las leyes que se le aplican (Representado por el Nivel Legal o NL) dependen de la Raza a la que se pertenezca. Todos estos datos se pueden encontrar en la **Tabla 3.1: Rango Civil, NT y NL según Raza**. Las descripciones y usos de los **Niveles Tecnológicos** de pueden encontrar en el **Capítulo 6: Equipo del Espacioscuro**, y la descripción de los **Niveles Legales** se puede encontrar en el **Capítulo 7: El Gran Imperio Terrestre**.

El Rango Civil (todos los que no son miembros del Cuerpo Psiónico tienen Rango Civil), NT que se tiene permitido usar y leyes que se le aplican que se obtienen por esa tabla son un valor base. Pese a ser una sociedad racista, uno de los preceptos base del Imperio es que la Humanidad (esto es, Humanos, NeoHumanos y ParaHumanos)

tiene cómo atributo esencial la capacidad de mejorar (algo que según la filosofía del Imperio los Alienígenas no pueden hacer), y por lo tanto el Rango de estas personas puede aumentar. Esto tiene 1 excepción: Los alienígenas **Otoku**, que ven a la Humanidad (y en particular a Humanos y NeoHumanos) como una especie superior a todas y que los obedecen ciegamente (e incluso adoran al Emperador como a un dios), tienen permiso para subir de Rango también, como pago a los muchos servicios que realizan para el Imperio.

La forma en que la gente puede ascender de Rango es entrando a formar parte del Cuerpo Psiónico. Pese a su nombre, el Cuerpo no está restringido solo a psiónicos. El Cuerpo ES el Imperio, y por lo tanto sería ilógico dejar que solo un porcentaje reducido de la Humanidad (y los Otoku) formasen parte activa del Imperio. Por esto los 5 primeros Rangos del Cuerpo pueden pertenecer tanto a psiónicos como a mundanos (nombre que los psiónicos dan a los no psiónicos). El Cuerpo tiene 7 ramas que controlan toda la sociedad del Gran Imperio Terrestre:

PsiPol: Son la Policía del Imperio, los bomberos, los guardas de seguridad, los que controlan las carreteras, etc. Son en definitiva todos los cuerpos de seguridad (sean del estado o no) unidos en uno solo. Originalmente solo vigilaban a psiónicos, pero con el advenimiento del Imperio eso cambió.

- **Rango 1:** Agente
- **Rango 2:** Agente de Primera
- **Rango 3:** Detective o Sargento
- **Rango 4:** Teniente
- **Rango 5:** Inspector
- **Rango 6:** Comisario
- **Rango 7:** Jefe de Policía Local
- **Rango 8:** Jefe Planetario de Policía
- **Rango 9:** Jefe de Sector de Policía
- **Rango 10:** Ministro de Psipol

PsiArm: Son los ejércitos de Tierra de todos los planetas del Imperio unidos en un solo ejército. Sus rangos solo llegan hasta 8, pues están bajo el control de los Almirantes de PsiNav. Su misión es defender los planetas de ataques exteriores, colaborar con PsiPol en lo que necesiten a nivel de control de población y asistir a PsiNav en las batallas en las que esta se enzarce.

- **Rango 1:** Soldado Raso
- **Rango 2:** Cabo
- **Rango 3:** Sargento
- **Rango 4:** Teniente
- **Rango 5:** Capitán
- **Rango 6:** Comandante
- **Rango 7:** Teniente Coronel
- **Rango 8:** Coronel

PsiNav: Son los encargados de viajar por las estrellas, de pilotar y mantener las naves del Imperio. También son el ejér-



TABLA 3.1: Rango Civil, NT y NL según Raza

Raza	Rango Civil	NT permitido	NL aplicado
Alienígena Pacificada	-3	-2	5
Alienígena Aliada	-2	0	4
ParaHumanos Pacificados	-2	-1	5
ParaHumanos Aliados	-1	1	4
Humanos	0	2	3
NeoHumanos	1	2	3

El Rango aumenta en 1 si el personaje tiene Poderes Psiónicos.

cito espacial del Imperio: los *Marines de PsiNav*. Trabajan en estrecha colaboración con PsiPol, PsiArm (a los que controla), PsiIntel y PsiCience. Prácticamente todos los psiónicos con poderes de Teleportación acaban en PsiNav.

- **Rango 1:** Soldado Raso
- **Rango 2:** Cabo
- **Rango 3:** Sargento
- **Rango 4:** Teniente
- **Rango 5:** Capitán
- **Rango 6:** Comandante
- **Rango 7:** Teniente Coronel
- **Rango 8:** Coronel
- **Rango 9:** Almirante
- **Rango 10:** Ministro Almirante

PsiIntel: Son la sección de Inteligencia del Cuerpo. Son las SS con poderes psiónicos. Son temidos por el resto de Secciones del Cuerpo. A PsiIntel solo pueden acceder Humanos o NeoHumanos, y los mundanos solo pueden tener hasta Rango 3.

- **Rango 1:** Soldado Raso
- **Rango 2:** Cabo
- **Rango 3:** Sargento
- **Rango 4:** Teniente
- **Rango 5:** Capitán
- **Rango 6:** Comandante
- **Rango 7:** Teniente Coronel
- **Rango 8:** Coronel
- **Rango 9:** Almirante
- **Rango 10:** Ministro de Inteligencia

PsiCience: Son los encargados de los desarrollos científicos en el Gran Imperio Terrestre, así de el control del uso de la Tecnología que hacen sus ciudadanos dependiendo de su estatus racial. Los mundanos pueden llegar a tener hasta Rango 6 en PsiCience (pero solo casos excepcionales de auténticos genios).

- **Rango 1:** Aprendiz
- **Rango 2:** Asistente
- **Rango 3:** Ayudante
- **Rango 4:** Investigador
- **Rango 5:** Supervisor
- **Rango 6:** Director de Proyecto
- **Rango 7:** Director de Sección
- **Rango 8:** Director Planetario
- **Rango 9:** Director Regional
- **Rango 10:** Ministro de Ciencias e Investigación

PsiCare: Son los encargados de la educación y salud de todos los ciudadanos del Imperio. Son también los encargados de dar el Condicionamiento Psiónico a todos sus habitantes.

- **Rango 1:** Aprendiz
- **Rango 2:** Ayudante
- **Rango 3:** Enfermera
- **Rango 4:** Doctor
- **Rango 5:** Supervisor
- **Rango 6:** Director de Proyecto
- **Rango 7:** Director de Sección
- **Rango 8:** Director Planetario
- **Rango 9:** Director Regional
- **Rango 10:** Ministro de Salud y Asuntos Sociales

PsiGov: Son la burocracia del Cuerpo, así como sus embajadores, sus políticos, etc. Son, claramente, la cara más pública del Cuerpo, y con la que la mayoría de los civiles se encuentran día a día.

- **Rango 1:** Pasante
- **Rango 2:** Asistente
- **Rango 3:** Ayudante
- **Rango 4:** Médico
- **Rango 5:** Supervisor
- **Rango 6:** Supervisor Jefe
- **Rango 7:** Director de Sección
- **Rango 8:** Director Planetario
- **Rango 9:** Director Regional
- **Rango 10:** Primer Ministro



El Coste del Don depende del nivel de Rango que se quiera adquirir: Cuesta 3 Puntos de Desarrollo de Rango 0 a Rango 3. Cuesta 5 Puntos de Desarrollo de Rango 4 a Rango 6. Cuesta 7 Puntos de Desarrollo de Rango 7 a Rango 10.

Rapidez ♦:

El personaje es mucho más rápido en situaciones de estrés de lo que su Destreza refleja, sea por entrenamiento o de manera natural. Recibe 3 AC más por nivel, si se tienen más de 1 nivel se considera un Don Especial, y debe ser aprobado por el DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Reflejos Rápidos ♦:

Al personaje (o raza) no le sorprende fácilmente ningún ataque físico, y se ajusta con rapidez adoptando una postura de alerta. O simplemente tiene implantes que mejoran sus reflejos. Cada nivel que se adquiere proporciona un +1 INI, si se tienen más de 2 niveles se considera un Don Especial, y debe ser aprobado por el DJ.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 2 niveles se trata como Don Especial.

Regeneración ♦:

Las heridas del personaje (o raza) que tenga este Don Especial se curan con mucha más rapidez.



Existen 4 niveles con distintos efectos en cada nivel. El primer nivel lo puede adquirir cualquier persona, pero el resto se consideran Dones Especiales. Pueden existir razas que posean regeneración natural, aunque también puede obtenerse por medio de nanotecnología o genética (si existen en la ambientación, y son lo suficientemente avanzadas).

Para tener un nivel concreto de Regeneración es necesario comprar los anteriores niveles.

- **Regeneración 1:** Las heridas se curan con el doble de rapidez - pero no con una rapidez mágica. Realizas las tiradas de Curación Natural en la mitad de tiempo de lo indicado en el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**. Este nivel lo puede adquirir cualquier persona ya que no se considera Don Especial.
- **Regeneración 2:** Regeneras heridas a un ritmo de 1 Punto de Heridas cada seis horas
- **Regeneración 3:** No solo tienes los efectos del segundo nivel sino que puedes regenerar miembros perdidos en una semana (si se conserva el miembro se puede reenganchar en una hora).
- **Regeneración 4:** Regeneras tan rápido que cada turno tu herida más alta desciende en un nivel (de *Incapacitado* a *Herida Grave*, de *Herida Grave* a *Herida*, etc.). Solo regeneras un Punto de Herida por turno. Además regeneras miembros perdidos en 15 minutos y si conservas el miembro puedes reengancharlo en 1 minuto. Este nivel no estará normalmente para los personajes de los Cazadores, y el DJ debiera considerar seriamente las consecuencias de autorizarlo.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo el primer nivel, 6 Puntos de Desarrollo el segundo nivel, 5 Puntos de Desarrollo el tercer nivel y 8 Puntos de Desarrollo el cuarto nivel.

Resistencia al Daño ♦:

El personaje es especialmente resistente al daño, sea de manera natural o porque se ha sometido a un intenso entrenamiento. Se obtiene +2 FO cada vez que se adquiere. Si se compra más de una vez se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ.

Cuesta 4 Punto de Desarrollo por cada +2 al FD. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Sentidos Agudos ♦:

Sea por el motivo que sea los sentidos del personaje son más agudos. Escoge un sentido, cada nivel proporciona un +2 a las tiradas de PER y Atención en las que ese sentido influya, pudiendo comprarla para más de un sentido. Si se compra más de una vez (incluso si afecta a más de un sentido) se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por cada +2 a PER. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Telecomunicación ♦:

El personaje (o raza) puede comunicarse con otras criaturas que tengan la misma versión del Don *Telecomunicación*, e incluso en algunos casos con personas que no lo tengan. El coste del Don depende de la versión del mismo que se posea. Existen 5 versiones del Don, de las que en este suplemento solo se utilizan estas 2:

- **Telecomunicación (Psiónica):** Capacidad de comunicarse por medio de poderes psiónicos, incluso con criaturas que no tengan este Don. El uso es exactamente igual al Poder *Telepatía*, diferenciándose en que en lugar de utilizar la Habilidad Psiónica correspondiente se utiliza VOL y no se ganan Contadores de Fatiga cuando se comuniquen con criaturas que tengan esa versión del Don. No obstante sí se ganan si se comunica con criaturas que

no lo tengan, aunque tengan el Poder Psiónico *Telepatía*. *Cuesta 10 Puntos de Desarrollo, y 5 Puntos de Desarrollo si no se tiene otro medio de comunicación.*

- **Telecomunicación (Tecnológica):** Capacidad de comunicarse por medio de tecnología, por lo general de radio, aunque otras como láser son posibles. El alcance depende del NT del aparato (aunque si se trata de un elemento biológico que utiliza también ondas de radio el DJ debe decidir a qué comunicador se asemeja, y ése será el equipo necesario para interceptarlo), y puede ser interceptado (y también comunicarse) con el equipo del NT equivalente. *Cuesta 8 Puntos de Desarrollo, y 4 Puntos de Desarrollo si no se tiene otro medio de comunicación.*

Tolerancia ♦:

Este Don se puede configurar de muy distintas maneras para obtener Tolerancia a distintos peligros como calor, enfermedades, frío, radiación, veneno, etc. Al adquirir el don tienes que especificar a qué peligro tienes tolerancia (con la correspondiente aprobación del DJ). El Don proporciona un +2 a tiradas, FD 2 u otra opción similar para resistir el peligro elegido. Cada nivel que se adquiera duplica ese bono, pero el DJ debe aprobar la compra de más de un nivel, ya que en tal caso se considera Don Especial. Es posible que el Don proporcione alguna pequeña bonificación adicional, como en el caso de Tolerancia (Calor) y Tolerancia (Frío), pero esto queda a discreción de DJ.

Existen muchas versiones de este Don, vamos a ver los ejemplos más comunes:

- **Tolerancia (Calor):** El personaje tolera especialmente bien el calor, sea de manera natural o por entrenamiento. En CdB todas las criaturas que no tengan este Don tienen un rango de confort de temperatura de 40°C (los humanos están confortables entre los -12°C y los 27°C). Cada nivel que se adquiera este Don se obtiene un +2 a las tiradas de CON para resistir los efectos del calor fuera de su zona de confort. Además ésta aumenta

en 20°C por el lado positivo. *Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.*

- **Tolerancia (Enfermedades):** El personaje resiste mejor las enfermedades que los demás, sea porque los anticuerpos de su raza son más efectivos, porque produce más, o porque ha estado enfermo muchas veces a lo largo de tu vida y ha acabado desarrollando anticuerpos muy fuertes. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de efectos de una enfermedad se recibe un +2 por nivel a esa tirada. *Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.*
- **Tolerancia (Frío):** El personaje es especialmente tolerante al frío, sea de manera natural o por entrenamiento. En CdB todas las criaturas que no tengan este Don tienen un rango de confort de temperatura de 40°C (los humanos están confortables entre los -12°C y los 27°C). Cada nivel que se se adquiera este Don se obtiene un +2 a las tiradas de CON para resistir los efectos del frío fuera de su zona de confort. Además ésta aumenta en 20°C por el lado negativo. *Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.*
- **Tolerancia (Radiación):** El personaje es especialmente tolerante a la radiación, sea de manera natural, por tratamiento, o por diseño. Se obtiene +2 FD contra daños producidos por radiación por cada nivel que se adquiera. Además, una vez se haya recibido daño de radiación se divide por la mitad el FO que produce el daño antes de aplicar los efectos secundarios de la Radiación (ver la sección **Otros Peligros del Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**). *Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.*
- **Tolerancia (Veneno):** El personaje resiste mejor el veneno que los demás.

Los venenos no le afectan de manera natural a su raza, o quizá ha estado tomando pequeñas dosis de venenos a lo largo de tu vida. Cuando haga una tirada para evitar o librarse de efectos de un veneno recibe un +2 a esa tirada. *Cuesta 7 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.*

Tolerancia al Dolor ♦:

El personaje es especialmente tolerante al dolor, sea de manera natural o por entrenamiento. Se pueden comprar hasta 2 niveles. Si se adquiere el primer nivel se ignora las penalizaciones de heridas en *Herido*, y sólo se tiene -1 en *Gravemente Herido*. Al adquirir el segundo nivel no se sufre penalización por estar *Herido* o *Gravemente Herido*, pero el segundo nivel se considera un Don Especial y debe ser aprobado por el DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo el primer nivel y 4 Puntos de Desarrollo el segundo nivel.

Veloz ♦:

El personaje (o raza) tiene un don natural, o quizás entrenaba para las Olimpiadas, pero la verdad es que eres muy rápido. Se obtiene un +3 a MOV cada vez que se adquiere. Si se compra más de una vez se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por cada +3 al MOV. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Veterano:

Aquel que tenga este Don es una persona experimentada, y ha vivido mucho a lo largo de su vida, sin importar lo corta que haya podido ser. Todas las habilidades que se tengan a *Pobre* se consideran a *Mediocre* cuando se realicen tiradas. Sin embargo a la hora de subir las habilidades sigue teniendo a *Pobre* para calcular el coste de subir la habilidad.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

LIMITACIONES Y LIMITACIONES CLAVE

Las Limitaciones en Cacería de Bichos no funcionan como en Fudge normal, sino que son una mezcla de ese sistema y de ideas presentes en otras implementaciones FUDGE como son el *Spirit of the Century* (de Fred Hicks, Leonard Balsera y Robert Donoghue) y la *Sombra del Ayer* (de Clinton R. Nixon) con el sistema clásico de FUDGE. Una versión anterior de estas reglas fue publicada en la columna *El Factor Fudge* del **Fanzine Rolero**.

Uno de los problemas que se plantean a menudo en los juegos que utilizan un sistema de Dones y Limitaciones (o Ventajas y Desventajas, o como quiera que se les llame) es que pueden promover que los personajes acaben con muchas desventajas de personalidad (que son las que no suelen tener efectos tan negativos, y habitualmente éstos se dejan a la interpretación del jugador) para obtener Puntos de Desarrollo que gastar en comprar Dones y Habilidades. Estas reglas presentan una forma de eliminar ese problema manteniendo todas las ventajas que los sistemas de Dones y Limitaciones proporcionan.

Las Limitaciones representan algo negativo para el personaje que no se cubre con Atributos o Habilidades, pudiendo ser de tres tipos: Limitaciones Normales, Limitaciones Clave y Limitaciones Dobladas. Todas las Limitaciones: las Normales, las Claves y las Dobladas, siguen contando para el máximo de Limitaciones que se pueden tener dependiendo del Nivel de Poder. *Aunque las Limitaciones que se tienen por pertenecer a una raza u otra (esto es, las que se obtienen por aplicar al personaje una Plantilla Racial distinta a la humana) no cuentan contra ese límite.*

Limitaciones Normales: También llamadas Limitaciones. Son aquellas que tienen efectos a nivel de reglas, siendo las que tienen mucho más que ver con aspectos físicos o desventajas muy potentes en términos de

juego. En ciertas circunstancias pueden doblar como Claves, pero esto se deja a discreción del DJ. *Todas las Limitaciones Normales proporcionan Puntos de Desarrollo al ser adquiridas.* Estos Puntos de Desarrollo pueden gastarse para subir Atributos, Habilidades, o para comprar Dones.

Limitaciones Clave: También llamadas Claves. Son muy similares a las Limitaciones, con la diferencia de que las Claves son únicamente rasgos de personalidad y no proporcionan Puntos de Desarrollo al adquirirlas, *pero proporcionan Puntos Fudge al ser Invocadas durante el juego.* En términos de las reglas, los Limitaciones Clave son la forma principal en que los jugadores ganan y usan **Puntos Fudge**, creando problemas o dando ventajas a sus personajes.

Limitaciones Dobladas: Algunas Limitaciones normales pueden doblar como Claves. Esto quiere decir que se compran como Limitaciones normales (proporcionan Puntos de Desarrollo), pero se adquiere también una Limitación Clave del mismo nombre, aunque de cara a la cantidad máxima de Limitaciones que se pueden tener dependiendo del Nivel de Poder cuenta como si se tuviesen dos Limitaciones (ya que se están obteniendo dos cosas distintas de esa Limitación, los Puntos de Desarrollo y un método para obtener Puntos Fudge entre otras cosas).

Las Limitaciones que tienen un rombo (♦) son Limitaciones Especiales que deben ser aprobadas por el DJ para su uso. Éstas pueden ser proporcionadas por implantes, mutaciones, ingeniería genética, por ser de otra raza distinta a la humana (alienígena o sintética), entre muchos otros factores, y su disponibilidad depende de la ambientación escogida por el DJ.

El DJ puede decidir que las Limitaciones Especiales solo pueden comprarse por medio de Plantillas. Las Plantillas son grupos de Rasgos que sirven tanto para representar profesiones específicas como razas. En el **Capítulo 7: Dirigiendo Cacería de Bichos del CdB** se explica cómo crear Plantillas.

Recomendamos que las Limitaciones compartidas por todos los Cazadores no se tengan en cuenta para calcular el número máximo de Limitaciones. Por ejemplo: prácticamente todos los personajes pertenecientes al Gran Imperio Terrestre empiezan con la Limitación Clave Condicionamiento Psiónico. *De hecho todos los personajes pregenerados la tienen, pero no cuenta cara al número máximo de Limitaciones que el personaje tiene*, ya que eso obligatorio en esta ambientación, y son muy raras las ocasiones en que alguien está condicionado. La limitación es propia de la Ambientación Espacioso, y aunque la reproducimos aquí no se encuentra en el manual del CdB.

Limitaciones que afectan a Dones y Atributos

En Cacería de Bichos nos podemos encontrar que un Don o un Atributo se ven afectados por una Limitación. Por ejemplo, *Dependencia (mantenimiento)* afecta a los implantes que lleve un personaje, y afectará también a atributos que hayan sido mejorados por medio de tecnología. Cada Don o Atributo que tenga una Limitación asociada verá reducido su coste en el valor de la Limitación.

LISTA DE LIMITACIONES NORMALES, CLAVES Y DOBLADAS

En esta sección se puede encontrar la descripción de las Limitaciones, sean Normales, Claves o Dobladas, separadas según tipo.

Limitaciones Normales:

Las Limitaciones Normales proporcionan Puntos de Desarrollo al ser adquiridas, así como algún tipo de desventaja que tiene un efecto en el juego a nivel de reglas.

Causa Fatiga ♦:

Esta Limitación Especial solo se puede coger de tal manera que afecte a Dones. Los Dones afectados se escribirán así: *Nombre del Don nivel (Causa Fatiga nivel) (x PD)*. Causa Fatiga tiene 2 niveles, y se debe definir al nivel al que se tiene cuando se adquiere el Don al que va asociado. Si se adquiere 1 nivel el personaje acumula un **Contador de Fatiga** cada vez que utiliza en Don. Si se adquieren 2 niveles el personaje obtiene un **Punto de Fatiga** cada vez que utiliza el Don. Ver el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para los efectos de la Fatiga. Los Dones en cuyo texto indica explícitamente que causan fatiga no se pueden adquirir con esta Limitación.

Proporciona 2 Puntos de Desarrollo al adquirir el primer nivel, y proporciona 5 Puntos de Desarrollo al adquirir el segundo nivel.

Consumo Incrementado ♦:

Esta Limitación Especial solo es adquirible por razas enteras. Para simular a un individuo que come más de lo habitual que su especie compra la Limitación *Gloton*. Aquél que tenga esta Limitación necesita comer un 50% más por nivel que un humano de su mismo tamaño para poder sobrevivir. No se puede tener esta Limitación y el Don *Consumo Disminuido* al mismo tiempo.

Proporciona 2 Puntos de Desarrollo por nivel.

Cuerpo Sin Mente ♦:

Solo aplicable a robots, sintéticos, etc. diseñados para ser controlados por una *Mente Digital*. Aquellos personajes o Plantillas que tengan esta Limitación Especial no tienen mente ni pueden funcionar salvo que un personaje con el Don Especial *Mente Digital* tome control de su cuerpo. Si un *Cuerpo Sin Mente* está ocupado por una *Mente Digital* no puede ser controlado por otra, ni otra mente digital puede entrar en el cuerpo (eso no quiere decir que la *Mente Digital* no pueda ser reprogramada mientras está en el cuerpo). Una *Mente Digital* puede tener más

de una Plantilla que contenga la Limitación *Cuerpo Sin Mente*, pero cada cuerpo adicional **cuesta** Puntos de Desarrollo, ya que cada cuerpo debe comprar sus características físicas por separado, por lo que el coste total de cada Plantilla suele ser elevado.

Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.

Intolerancia al Dolor:

El personaje (o raza) que tenga esta Limitación es más débil que otras personas, y las heridas le afectan mucho más. Los penalizadores por heridas pasan a ser: -1 se tiene un *Rasguño*, -2 si se está *Herido* y -3 si se está *Herido Gravemente*.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

Mal de la Vista:

El personaje no ve muy bien; al comprar la Limitación se debe escoger una de estas dos opciones: no se ve nada bien de lejos, o no se ve nada bien de cerca. **En las situaciones adecuadas** (para la distancia en la que se ha escogido tener mala visión) **se tiene -1 a todas las tiradas de PER y Atención que impliquen la vista.**

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.

No Respira Oxígeno ♦:

Los personajes (o razas) tengan esta Limitación no respiran oxígeno, sino que en su lugar respiran otro gas y necesitan una máscara adaptada a sus necesidades (como una Máscara de Aire Comprimido, pero con la mezcla adecuada). Si se quedan sin soporte vital empiezan a asfixiarse.

Proporciona 8 Puntos de Desarrollo.

Reprogramable (Cambio de Personalidad) ♦:

Esta es una versión de la Limitación *Reprogramable* propia del *Espacioscuro*. El personaje con esta Limitación Especial es una persona (por lo general un criminal) que ha sido castigado a un Cambio de Personalidad (considerada la pena más misericordiosa que se puede obtener en el Imperio). Su personalidad ha sido modificada, y no solo

eso, sino que a un Psiónico con los poderes adecuados (Control Mental y Cambio de Personalidad) le resulta más fácil hacerlo. Si está consciente tiene un -1 para resistirse a la reprogramación. Si está inconsciente (desconectado) no puede resistirte, y al despertar aceptará la nueva programación como algo natural. Una nueva reprogramación no solo afecta a la personalidad, sino también a Habilidades, Atributos y Dones, pero siempre a discreción del DJ. La norma base es que se puede transformar Habilidades y algunos Dones (los no físicos) en Puntos de Desarrollo, y con esos PD se reprograma al personaje.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

Sentido Deficiente:

El personaje con esta limitación no tiene uno de los sentidos de su raza, o pertenece a una raza que no tiene ese sentido. Es posible que no pueda ver, escuchar, oler, que le falte el sentido del tacto o que le falte algún sentido distinto y único de tu raza. Cada sentido que no se tenga proporciona una cantidad distinta de Puntos de Desarrollo dependiendo del sentido. Estas Limitaciones son muy inconvenientes, y el DJ debería pensarlo antes de dejársela a ningún jugador. Estos son los sentidos deficientes más comunes:

- **Sentido Deficiente (Olfato):** El personaje no tiene sentido del olfato, ni ningún sistema físico para oler. Tiene un -2 a todas las tiradas de *PER* y *Atención* en las que el sentido del olfato sea relevante. *Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.*
- **Sentido Deficiente (Tacto):** El personaje no tiene sentido del tacto, sea porque tiene un exoesqueleto que cubre todo su cuerpo, por una malformación genética o porque simplemente no ha desarrollado sentido del tacto. Tiene un -1 en todas las Habilidades en las que el sentido del tacto sea importante. Esto implica todas aquellas tiradas en las que el uso de las manos sea necesario. *Proporciona 10 Puntos de Desarrollo.*

- **Sentido Deficiente (Sordera):** El personaje no tiene oídos, ni ningún sistema físico de escucha. Tiene un -2 a todas las tiradas de *PER* y *Atención* en las que el sentido del oído sea importante. *Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.*

- **Sentido Deficiente (Ceguera):** El personaje no tiene ojos, ni ningún sistema físico de visión. No puede hacer tiradas de *PER* y *Atención* en las que el sentido de la vista sea necesario. No puede tener los Dones *Sonar* o *Radar* (para criaturas que solo vean con uno de esos Dones lee las entradas correspondientes). Tener esta Limitación no impide el uso de Poderes Psiónicos para ver. *Proporciona 13 Puntos de Desarrollo.*

Susceptible a las Enfermedades ♦:

El personaje (o raza) resiste peor las enfermedades que los demás. Sea porque sus anticuerpos son menos efectivos, porque produce menos, o porque ha estado enfermo muchas veces a lo largo de tu vida y esto ha mellado sus defensas. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de efectos de una enfermedad se recibe un -2 a esa tirada por nivel.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo por nivel.

Susceptible al Veneno ♦:

El personaje (o raza) que tenga esta Limitación Especial tiene un metabolismo que asimila sustancias tóxicas con dificultad. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de efectos de un veneno recibes un -2 a esa tirada por nivel.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo por nivel.

Limitaciones Clave:

Como se puede ver cada Clave tiene un apartado llamado Personalización. Las Claves tal como están son útiles, pero dicen mucho más del personaje si se llaman de otra forma, además que pueden incluso sugerir Invocaciones distintas que no están

implícitas en las Claves originales. Estas personalizaciones son ejemplos de cómo se puede hacer esto, pero son solo ejemplos, ya que muchas más son posibles; encuentra la que mejor se adapte a tu personaje. La Lista de Claves es solo indicativa. Tanto Cazadores como DJ pueden inventarse más Claves, y desde luego les animamos a que lo hagan. Las Personalizaciones solo es una forma de inventarse nuevas Claves, al fin y al cabo.

Adicción Leve:

El personaje tiene alguna adicción leve: a tabaco, café, al juego, al sexo; en definitiva una adicción que no va a causarle daño físico. Es algo psicológico, compulsivo, o que no tiene casi perjuicio físico si se abandona (un dolor de cabeza, o irritabilidad durante varios días). Si no se puede consumir la sustancia a la que se es adicto se deben definir los efectos que se sufren entre el Cazador y el DJ al escoger la Limitación Clave, y pueden ser muy variados: desde simple irritabilidad (caso de tabaco, juego) hasta dolores de cabeza (café). Pero deben ser efectos **leves**, para efectos más graves adquiere la Limitación Doblada Adicción Grave.

Personalización: En lugar de Adicción puede llamarse: La Vida en una Botella, La Última Copa, Fábrica de Humo, Adicto al Sexo, etc. Llama a la Limitación de tal forma que diga más sobre el personaje que simplemente decir Adicción Leve.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la Adicción le cause al personaje algún problema con otras personas, le meta en líos, le cause algún inconveniente o le lleve por un camino que sabe (el jugador, no necesariamente el Cazador) que acabará mal. No se puede invocar por sufrir efectos físicos de no consumir, pero si por los inconvenientes que estos efectos físicos le causen al jugador.

Amnesia:

Hay una parte del pasado del personaje que no recuerda: puede que sean un par de años, su juventud, o incluso puede que no

recuerdes absolutamente nada de su pasado. En el último caso el DJ es quien tiene la hoja del personaje (el Cazador hace las tiradas, pero no sabe si tiene o no una Habilidad hasta que la prueba), y la conserva hasta que se han usado todas las habilidades que se poseen o se recupera la memoria por alguna razón. Alternativamente el Cazador puede tener otra hoja de personaje en blanco y cada vez que uses un Rasgo puede apuntarlo en la hoja, como si hiciese el personaje a medida que juega y vas descubriendo poco a poco que sabe hacer.

Personalización: En lugar de amnesia puede llamarse: Pasado en Tinieblas, XIII (u otra palabra / número que sea lo único que recuerdas), etc. Llama a la Limitación Clave de tal forma que diga más sobre el personaje que simplemente tener Amnesia.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando algo que se desconoce del pasado afecte negativamente al presente del personaje o sus personas queridas, cuando sucede algo que hace perder la memoria de nuevo al personaje, etc.

Bravura Temeraria:

El personaje no tiene en cuenta su seguridad en situaciones peligrosas, y sus acciones suelen poner en peligro a los que le acompañan.

Personalización: Ansia de Gloria, Por Mis Cojones (la variante que tiene el personaje pregenerado *Ana Lucia*), Te Voy a Partir la Cara, Sin Riesgo no Hay Recompensa, Como en las Películas, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la temeridad ponga en peligro (no solo físico) a alguna persona que acompaña al personaje. También se gana cuando la temeridad ponga un peligro de muerte real al personaje (y sobrevivas), como por ejemplo si queda Incapacitado o Casi Muerto por culpa de su temeridad.

Bromista:

El personaje no puede resistirse. Le gusta gastar bromas, preferiblemente complicadas. Cuando más elaboradas mejor. O quizás no gasta bromas complicadas, pero todo lo que dice son bromas y chistes.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cada vez que se gaste una broma que le cause algún problema al personaje (sobre todo si se sabe de antemano que lo causará), le meta en líos, o le cause algún inconveniente.

Código de Honor:

Las acciones del personaje están limitadas por su propio código personal de comportamiento. Éste puede provenir de una organización a la que pertenece (y en caso de romperlo puede ser expulsado o amonestado de alguna manera) o de un sentido interno de lo que está bien y está mal (en cuyo caso si se rompe el código solo se responde ante uno mismo). A continuación presentamos varios códigos de honor de ejemplo, pero el DJ es libre de crear códigos de honor que encajen en su campaña:

- **Código de Honor (Soldado):** Debes luchar y morir por el honor de tu unidad. Cuida de tus compañeros, nunca los abandones. Cuida de tu equipo. Sigue las órdenes. Obedece las “reglas de la guerra”. Lleva el uniforme con orgullo. Trata a los enemigos honorables con respeto.
- **Código de Honor (Oficial):** Cuida de tus hombres, nunca los abandones. Un oficial debe ser duro, pero justo, liderar desde el frente y cuidar de sus hombres.
- **Código de Honor (Profesional):** Adhiérete a la ética de tu profesión. Realiza tu trabajo lo mejor que puedas. Colabora con tu gremio o sindicato. Ayuda a tus compañeros de profesión (sobre todo común entre mercantes espaciales cuando se encuentran).

Personalización: Por ejemplo, la personalización de **Morir por sus Hombres (Cód-**

go de Honor) de la Sargento *Jann Geapel* es una variante del **Código de Honor (Oficial)** que hace hincapié en la parte de liderar desde el frente y sacrificarse por los hombres.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cada vez que el personaje se meta en problemas o meta en problemas a sus amigos y conocidos por seguir su Código de Honor.

Condicionamiento Psiónico:

Esta Clave es propia de la ambientación **Espacioscuro**, y no se encuentra en el manual del CdB. Desde muy pequeños todos los miembros del imperio son indoctrinados en creer que la sociedad Imperial es la mejor, que los humanos son la raza más avanzada del universo y que la función del resto de razas es seguirles y obedecerles, en creer que los psiónicos son el culmen de la evolución humana, etc. Este adoctrinamiento no solo toma forma de enseñanzas por parte de profesores, sino que tiene un aspecto más insidioso. Desde los 5 años hasta los 18 años todos los miembros del Gran Imperio Terrestre son expuestos a leves pero continuas modificaciones de la personalidad destinadas a obedecer al Cuerpo, creer en el sistema y sus preceptos, y en definitiva no causar problemas. El Condicionamiento puede ser roto con el tiempo por personas de mucha voluntad, pero para la gran mayoría de gente es una parte fundamental de sus personalidades, por lo que ni siquiera piensan que sea algo malo, sino de hecho creen a pies juntillas que es la mejor forma de hacer las cosas, así que no se les pasaría por la cabeza ni intentar librarse de él.

Existen diversos tipos de Condicionamientos, más o menos intensos y que permiten más o menos libertad al sujeto condicionado. Por ejemplo, el Condicionamiento al que son sujetos los psiónicos miembros del Cuerpo son menos restrictivos, así como los de los Marines, sin embargo el Condicionamiento al que se somete a los Civiles es mucho más restrictivo.

- **Condicionamiento Psiónico (Esclavo):** *Este Condicionamiento es el que tienen los personajes con Rango Civil -3.* El condicionamiento no solo hace que la persona crea firmemente que los humanos son superiores, sino que está diseñado de tal forma que impide de manera casi total que se tengan ideas rebeldes (aunque con los Sorud no se ha conseguido que sea totalmente efectivo). Este condicionamiento requiere superar una Acción No Opuesta de VOL-3 contra una dificultad impuesta por el DJ para poder hacer algo en contra del condicionamiento, desobedecer las órdenes de un superior, de un agente del Cuerpo Psiónico, para actuar de forma contraria al orden establecido, etc...
- **Condicionamiento Psiónico (Civil):** *Este Condicionamiento es el que tienen los personajes con Rango Civil entre -2 y 1 y los miembros mundanos del Cuerpo* (en cuyo caso se llama **Condicionamiento Psiónico [Mundano del Cuerpo]**). El condicionamiento no solo hace que la persona crea firmemente en los ideales del Gran Imperio Terrestre y siga ciegamente las órdenes provenientes de miembros del Cuerpo, sino que está diseñado de tal forma que impide con gran efectividad que se tengan ideas rebeldes. Este condicionamiento requiere superar una Acción No Opuesta de VOL-2 contra una dificultad impuesta por el DJ para poder hacer algo en contra del condicionamiento, desobedecer las órdenes de un superior, de un agente del Cuerpo Psiónico, para actuar de forma contraria al orden establecido, etc...
- **Condicionamiento Psiónico (Miembro del Cuerpo):** Este condicionamiento es el que tienen los miembros psiónicos del cuerpo. En grandes rasgos es como el Civil, solo que es ligeramente menos represivo y permite un poco más de libertad personal (cómo mínimo dentro de la cabeza de uno mismo). Este condicionamiento requiere superar

una Acción No Opuesta de VOL-1 contra una dificultad impuesta por el DJ para poder hacer algo en contra del condicionamiento, desobedecer las órdenes de un superior, de un agente del Cuerpo Psiónico, para actuar de forma contraria al orden establecido, etc...

- **Condicionamiento Psiónico (Marine):** Este condicionamiento es como el de Miembro de Cuerpo, excepto en lo que respecta a obedecer órdenes dentro de la cadena de mando. Este condicionamiento requiere superar una Acción No Opuesta de VOL-1 contra una dificultad impuesta por el DJ para poder hacer algo en contra del condicionamiento, para actuar de forma contraria al orden establecido, etc. Pero requiere superar una Acción No Opuesta de VOL-2 para poder desobedecer las órdenes de un superior o de un agente del Cuerpo Psiónico.

Personalización: La personalización en este caso es el tipo concreto de Condicionamiento que se tiene.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cada vez que se haga caso del Condicionamiento sin hacer la tirada de VOL si hacerlo es perjudicial para el personaje, para sus objetivos o para sus seres queridos.

Especial: Técnicamente esta Limitación sería una Limitación Doblada, pero como es obligatoria para todos los ciudadanos del Gran Imperio Terrestre (y por ende, para todos los Cazadores) no proporciona Puntos de Desarrollo tenerla.

Curioso:

El personaje es una persona especialmente inquisitiva y curiosa. Todos los Cazadores son curiosos hasta cierto punto, pero en este caso puede llegar a ser peligrosa (¿Qué pasa si aprieto este botón?). Cada vez que se le presente al personaje una situación interesante o un objeto extraño se mueres de ganas de tocar botones, abrir puertas, o hacer preguntas peligrosas... aunque sepa que es arriesgado.

Personalización: En lugar de Curioso puede ser llamada Entrometido, Preguntón, Espíritu de Cuervo, Toca Siempre lo que no Debe, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cada vez que la curiosidad le cause algún problema al personaje (sobre todo si sabes de antemano que lo causará), le meta en líos, o le cause algún inconveniente.

Deber:

El personaje perteneces a una organización (como el ejército, la policía, una megacorporación, etc.) que puede reclamar sus servicios en cualquier momento. Si todos los Cazadores tienen el mismo Deber la mayoría de sus aventuras estarán impulsadas por esta Clave (ya que serán sus superiores quienes les encargarán misiones). Si sólo un jugador tiene Deber el DJ deberá preparar las partidas teniendo en cuenta esta Clave para integrarla en el desarrollo normal de la partida. Esto es, el DJ debe preparar la partida para que el Deber afecte al jugador.

Personalización: En lugar de Deber se puede Estar Esclavizado Por El Trabajo, Trabajar Para la Policía, Una Vez de Servicio Siempre de Servicio, etc. Varios personajes pregenerados tienen **Deber (Cuerpo de Marines)** o **Deber (Cuerpo Psiónico)**.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el deber le cause algún problema al personaje (sobre todo si se sabe de antemano que lo causará), le meta en líos, o le cause algún inconveniente.

Exceso de Confianza:

El personaje sabe que no puede fallar. Confía tanto en sus propias habilidades que no piensa ni en prepararse para cuando algo salga mal, pues sabe que será capaz de salir de cualquier embrollo. Tampoco es capaz de admitir que ha fallado en algo, y le echa la culpa a cualquiera, o cualquier cosa, en lugar de admitir sus fallos. Si el personaje se define por alguna habilidad o conocimiento (por ejemplo, es un francotirador, o un bibliotecario, etc.)

siempre se presenta como el mejor en eso (el mejor francotirador, bibliotecario, etc.)

Personalización: El Mejor Tirador, Nunca Pierde una Competición, Es Invencible, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando se tengan problemas por el tener Exceso de Confianza, cuando se meta en líos, o tenga problemas por ser excesivamente confiado, o simplemente cuando aunque el Cazador sepa que una elección es estúpida y muy peligrosa para su personaje la tome mostrándose excesivamente confiado.

Feo:

La apariencia del personaje con esta Clave es de algún modo desagradable, ya sea que eres rematadamente feo por que vas desarreglado, impresentable.

Personalización: En lugar de Feo puede que Tenga La Cara Deforme, o que Parezca Un Vagabundo, etc.

Invocación: Aunque resulta difícil, se puede obtener 1 Punto Fudge cuando su fealdad cause problemas o inconvenientes al personaje. Eso sí, estas situaciones no se darán de manera habitual y quizás el DJ deba prepararlas.

Fobias:

El personaje no puede evitar actuar sin control cuando aquello a lo que se tiene miedo esté presente. Se puede tener fobia a muchas cosas, entre ellas a serpientes, oscuridad, alturas, gatos, caídas, grupos de gente, arañas, espacios abiertos o cerrados, etc.

Personalización: Por lo general la personalización será aquello a lo que se tiene miedo, por ejemplo: Fobia a las Alturas, pero en lugar de usar el término Fobias pueden llamarse: En el Cuarto de las Cucarachas, No hay un Monstruo en el Armario, Los Monos son mis Amigos, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la fobia le cause problemas o inconvenientes al personaje. Básicamente casi siempre que se vea superado por ella en situaciones críticas.

Hablas Demasiado:

El personaje no calla. Nunca. Jamás.

Personalización: ¿Quién es esa Foca?, Bocazas.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el personaje se meta en problemas por no parar de hablar.

Impulsivo:

El personaje actúa antes de pensar.

Personalización: ¡Hoy Es Un Buen Día Para Morir!, Dispara Primero Pregunta Después, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el personaje tenga problemas por dejarse llevar por sus impulsos.

Intolerante:

El personaje odia a cierto tipo de personas o ideologías, y no tiene problemas en mostrarlo abiertamente.

Personalización: Dice más del personaje si la Clave cuenta cosas adicionales sobre su intolerancia como decir que Cree en la Superioridad de los Humanos, Piensa que los Psiónicos son Mejores, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la Intolerancia le cause problemas o inconvenientes al personaje.

Leal a los Compañeros:

El personaje no abandonará nunca a los compañeros, ni les hará trampas, siempre les protegerá e intentará mediar entre ellos si surgen diferencias, y nunca les dejará en la estacada.

Personalización: Leal a la Unidad Easy. Amigos para Siempre. “*Verdammt durch das Fleisch. Gerettet durch das blut*” (**Condenado por la carne, salvado por la sangre**).

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la amistad o la lealtad hacia

los compañeros le causen problemas o inconvenientes al personaje o cuando al proteger a los más débiles de entre sus compañeros quede Incapacitado.

Lujurioso:

Al personaje le atrae demasiado el sexo opuesto (o su mismo sexo, o ambos, o todos los sexos y lo que no lo son; si realmente se es lujurioso los convencionalismos no van a ser un problema...). Realizar el acto sexual es uno de los motores del personaje; pero eso no quiere decir que sea un pesado, un cerdo (o cerda) baboso o una persona con ninfomanía (aunque puede ser), simplemente que es algo que le importa y es uno de los motores del personaje.

Personalización: Xeno-sexual. Ninfomaniaco. Síndrome del Capitán Jack Harkness.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la lujuria le cause problemas o inconvenientes al personaje.

Melancolía:

El personaje ve la parte “triste” (no necesariamente negativa) de todo lo que le sucede.

Personalización: Gótico / Emo. La vida sin ella no tiene sentido. Etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la melancolía le cause problemas o inconvenientes al personaje, o si por estar melancólico no es capaz de ver una oportunidad para hacer algo que quiere o para obtener algo que desea...

Mentiroso Compulsivo:

Cada vez que se plantee la ocasión el personaje debe contar una buena mentira. Quizás nació como un hobby que acabó dominando al personaje, o a lo mejor contó una mentira muy grande que llevó a otra, y esa a otra, y ahora no sabe cómo pararlo.

Personalización: Sí, sí, soy un reconocido Doctor. Pedro y el Lobo. Doble Vida.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando las mentiras le causen problemas o inconvenientes al personaje.

Quijotesco:

El personaje lucha vigorosamente por causas perdidas: ayudar a los necesitados, a los pobres, a las abuelas que cruzan la calle (solo en los casos más graves).

Personalización: El Último Boy-Scout. Síndrome de Caballero Jedi. Protector de los Débiles (personalización que tiene el personaje pregenerado *Samuel Mitchell*).

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando su lucha por los débiles y los necesitados le cause problemas o inconvenientes graves, que será a menudo, ya que por algo están necesitados.

Racista:

El personaje siente rechazo y miedo de gentes diferentes de aquellas con las que se crió, y no tiene problema en mostrarlo abiertamente. De hecho suele mostrarlo abiertamente y en la cara de la persona que le produce ese rechazo.

Personalización: Miembro del Klan, ¿Dónde vas Mutante?, Los Neo-Humanos son el Futuro, los Normales el Pasado.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando su racismo le cause problemas o inconvenientes al personaje. Puede que sea rechazado socialmente por tus ideas extremas, y en según qué circunstancias puede incluso ser considerado como criminal si sus ideales son descubiertos, o ser encarcelado por expresar según qué ideas raciales.

Rudo y sin Tacto:

El personaje no tienes habilidades sociales respecto al trato con la gente. Dices siempre lo que piensa, sin reflexionar en cómo puede afectar a los demás.

Personalización: Metepatas. Salvaje, Pueblo Guerrero (típica de pueblos eminen-

temente guerreros que aparecen en cientos de historias de Ciencia-Ficción: los Klingon, los Jaffa, los Nausicaa, etc.).

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la incapacidad para no decir lo que piensa le cause problemas o inconvenientes al personaje.

Sanguinario:

El personaje actúa habitualmente de la forma más brutal posible. En combate no dejará de atacar a un enemigo hasta que esté muerto. Gusta de torturar a los prisioneros y muchas veces es cruel sin motivo. No necesariamente se trata de una persona cruel con lo físico, sino que puede ser también en lo psicológico.

Personalización: Bestial. Descuartizador de Ciudad de Luna. Sádico. Maltratador Psicológico.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la sed de sangre le cause problemas o inconvenientes al personaje, lo que en muchos lugares será común.

Secreto:

El personaje tiene un secreto que si llega a revelarse, le humillará, hará que le arresten, o peor. Podría ser algo que garantice su encarcelamiento, una segunda esposa, una adicción, que es un espía, etc.

Personalización: Cada Secreto es de hecho una Personalización distinta, y en lugar de Secreto puedes llamarla: El Más Buscado, Sabe la Verdad, Yo No Conozco a Esa Mujer, ¡Traición!, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el secreto le cause problemas o inconvenientes al personaje. Por lo general esta Clave se invocará en secreto, por medio de notas al DJ o método similar.

Vanidoso:

El personaje piensa que es la persona más selecta y guapa del mundo. ¿A que sus compañeros son afortunados? O quizás cree que

es el ser más inteligente en el planeta. O el mejor en algo concreto.

Personalización: Miss Vía Láctea, Mister Unión Terráquea, Chico/a de Poster, El Más Inteligente del Planeta, El Mejor Piloto de Carreras.



Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la vanidad te cause problemas o inconvenientes al personaje, por lo general de índole social.

Limitaciones Dobladas:

Estas son las Limitaciones que pueden doblar como Claves. Se compran como Limitaciones normales (proporcionando Puntos de Desarrollo), pero se adquiere también una Limitación Clave del mismo nombre. Esto sirve para representar aquellas Limitaciones que implican algún tipo de penalización a nivel de reglas, pero que también tienen un elevado aspecto interpretativo que se regula por medio de su parte Clave.

Como se puede ver algunas Limitaciones Dobladas tienen una Personalización, y, al igual que las Claves, tal como están son útiles, pero dicen mucho más del personaje si se llaman de otra forma, además de que pueden incluso sugerir Invocaciones distintas que no están implícitas en las Claves originales. Pero eso sí, a la hora de crear una Personalización para una Limitación Doblada es necesario preguntarle al DJ si la parte puramente de reglas de esa Limitación cambiará con esa Personalización.

Las Limitaciones Dobladas se compran como Limitaciones Normales (proporcionan Puntos de Desarrollo), pero se adquiere también una Limitación Clave del mismo nombre, y cara a la cantidad máxima de Limitaciones que se pueden tener dependiendo del Nivel de Poder **cuenta como si se tuviese dos Limitaciones**.

Además, la Limitaciones Dobladas pueden funcionar únicamente como Limitaciones Clave. Para eso solo hay que coger la parte Clave de las Limitaciones, ignorando la parte de Limitación Normal (la que incluye el perjuicio a nivel de reglas) y no obteniendo Puntos de Desarrollo por coger esa Limitación (ya que cuenta como una Limitación Clave, no como Doblada); y en ese caso solo cuenta como 1 Limitación, no como 2 cara al límite máximo de Limitaciones impuestas por el Nivel de Poder.

Adicción Grave:

El personaje tiene alguna adicción que es tanto física como psicológica. Se trata de

adicciones a sustancias fuertes y peligrosas. Cuando el Cazador lleve tiempo sin consumir la sustancia o el material al que es adicto, el Cazador debe pasar una tirada de CON para evitar sufrir daños físicos. Los Puntos de Desarrollo que proporciona la Adicción Grave dependerán de la frecuencia de consumo y de los efectos físicos que produzca dejar de consumir la sustancia. La dificultad de la tirada de CON para no sucumbir a la adicción es Buena y empeora en 1 nivel por tiempo especificado como frecuencia de consumo al diseñar la adicción.

Personalización: Marcando la Raya, Todos los Tiros son el Último Tiro, Politoxicómano, Buscando el Caballo Blanco.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la Adicción le cause al personaje algún problema con otras personas, le meta en líos, le cause algún inconveniente o le lleve por un camino que sabe (el jugador, no necesariamente el personaje) que acabará mal. No se puede invocar por sufrir efectos físicos de no consumir, pero sí por los inconvenientes que estos efectos físicos le causen al personaje si le ponen en peligro de muerte o similar.

Los Puntos de Desarrollo que proporcionan dependen de varios factores que deben ser calculados y sumados al crear la Adicción:

- **Frecuencia de Consumo:** Es el tiempo máximo que puede pasar entre consumo y consumo. Si se consume antes de que pase ese tiempo se empieza a contar de nuevo. Si se consume con tanta frecuencia como para entrar en un grado mayor de Frecuencia de Consumo durante un mes se pasa automáticamente a ese grado, el cuerpo se ha acostumbrado. Los distintos grados de Frecuencia de consumo son:
 - ◊ 1 vez a la semana: *Proporciona 2 Puntos de Desarrollo.*
 - ◊ 1 vez al día: *Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.*
 - ◊ 1 vez a la hora: *Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.*

- **Efectos Físicos de dejar de consumir:** Cuando el personaje lleve 1 ciclo completo de Frecuencia de Consumo sin consumir la sustancia a la que es adicto debe hacer una Tirada de CON de **dificultad Buena** (+1 por cada ciclo de Frecuencia de Consumo más allá del primero sin ingerir la sustancia). Los efectos que se relatan son los de términos de juego, los narrativos (mareos, vómitos, alucinaciones) deben ser creados al diseñar la droga. Si no se pasa esta tirada se sufren los efectos escogidos de entre los que se presentan a continuación:

- ◊ Por cada ciclo sin consumir se sufre daño de Fatiga automático, empezando por Fatigado. La cantidad de heridas de Fatiga que se sufren es igual a la cantidad de ciclos de Frecuencia de Consumo que se lleva sin tomar la sustancia. Si se llega a estar exhausto el personaje cae inconsciente y pasa un par de días durmiendo y sufriendo alucinaciones los ratos que está despierto. Tras esos días el personaje se despierta habiendo recuperado el daño sufrido en Exhausto e Incapacitado (no el resto) y libre de la Adicción. Deberá pagar el coste en PD de la adicción en cuanto le sea posible, ya que se ha librado de ella. *Proporciona 1 Punto de Desarrollo.*
- ◊ Por cada ciclo sin consumir se sufre un -1 (acumulativo) a **toda** la actividad. Cuando de esta forma se acumule un total de -3 se sufre un nivel de daño normal automático, empezando con Herido. El siguiente ciclo sin consumir se sufrirá un de nuevo un -1 (acumulable con el -1 proveniente de la Herida). Cuando se vuelva a acumular un -3 (contando los modificadores del daño que se tenga por la Adicción) se sufre otra Herida automática (o lo que corresponda si todas las Heridas están marcadas). Si se llega a estar Moribundo el personaje muere en 6 horas si no se

le administra la sustancia a la que es adicto. *Proporciona 3 Puntos de Desarrollo.*

- ◊ Por cada ciclo sin consumir se sufre daño normal automático, empezando con Rasguños. La cantidad de heridas que se sufren es igual a la cantidad de ciclos de Frecuencia de Consumo que se lleva sin tomar la sustancia. Si se llega a estar Moribundo el personaje muere en 15 minutos si no se le administra la sustancia a la que es adicto. *Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.*

Para calcular los Puntos de Desarrollo que proporciona esta Limitación Doble suma el coste de la Frecuencia de Consumo al de los Efectos Físicos.

Cabezón:

El personaje no admite fácilmente que está equivocado y cuando decide que un curso de acción es el correcto es difícil hacerle cambiar de opinión. Interpretalo, sobre todo con los otros Cazadores, ya que son con los que habitualmente tendrá más interacción el personaje. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Proporciona un +1 a todas las tiradas de VOL (**no a las Habilidades que dependen de VOL**) para evitar ser persuadido de una idea, tanto de amigos como de enemigos. Y cada vez que alguien intente convencer de algo al personaje se trata como una tirada de *Persuadir* contra tu VOL (no contra tu *Averiguar Intenciones*).

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la cabezonería le cause algún problema (sobre todo si sabe de antemano que lo causará), le meta en líos, le cause algún inconveniente o le lleve por un camino que acabará mal.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo.

Dependencia ♦:

El personaje necesita una sustancia específica o mantenimiento (en el caso de robots o sintéticos) para sobrevivir. Si se compra un solo nivel el mantenimiento o la necesidad de tomar la sustancia es semanal, si se compran dos niveles es diario, y si se compran tres niveles la dependencia es horaria. En caso de que no pueda consumir lo que produce la dependencia se sufre una *Herida Leve* (que no se puede curar hasta que se tome la sustancia o se reciba el mantenimiento). La siguiente vez que el periodo se cumpla se sufrirá otra *Herida Leve*, y así sucesivamente. Nótese que esto no es una adicción, sino una necesidad que debe ser cubierta para no acabar muriendo. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Esta Limitación Especial se puede coger de tal manera que afecte a Dones. Los Dones afectados se escribirán así: *Nombre del Don nivel (Dependencia [Tipo] nivel)(x PD)*.

Personalización: Necesita Mantenimiento.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la dependencia sea un problema para el personaje, cuando quede Incapacitado por no recibir aquello de lo que depende, cuando provoque una reacción negativa que resulte problemática, desvíe a sus amigos de sus objetivos, le impida conseguir algo, etc.

Proporciona 2 Puntos de Desarrollo adquirir el primer nivel, 4 Puntos de Desarrollo el segundo nivel y 6 Puntos de Desarrollo el tercer nivel.

Distraído:

El personaje tiende a perder la atención si se aburre. Interpretalo. Tiene un -2 en aquellas acciones en las que no se esté concentrando activamente en el momento de tirar. Y al concentrarse en algo tiene un -2 a todo lo que no sea en lo que se concentra. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: Profesor Distráido. Vive en Otro Mundo.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la facilidad para distraerte sea un problema para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida conseguir algo, etc.

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.

Duro de Oído:

El personaje no escuchas bien. Tienes un -2 PER en aquellas tiradas en las que el sentido del oído sea importante (principalmente *Atención*, y tiradas de *PER*). Si existe tecnología que pueda curar el problema auditivo con facilidad la Limitación no proporciona ningún Punto de Desarrollo, ya que en tal caso no representa un problema. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: Mande!! A gritos me entienden. No me chilles. Etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la dificultad para oír sea un problema para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida averiguar algo, etc.

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.

Fugitivo:

El personaje está perseguido por la ley por algún crimen realmente grave. No puede quedarse mucho tiempo en un lugar, tiene que estar siempre preparado para huir o estar continuamente disfrazado, etc. Todos los PNJs que sepan que se es un Fugitivo se relacionarán con el personaje con un -1 hasta que se gane de alguna forma su confianza. Es muy probable que haya una recompensa por su cabeza, por lo que además tendrá que enfrentarse con el ocasional cazarrecompensas aparte de los policías (o similares) que le persiguen. El DJ puede pedirle al Cazador que compre también la Limitación Clave *Secreto*.

Personalización: Eco-Terrorista a la Fuga, Buscado en toda la Galaxia, Síndrome de Richard Kimble..

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando aquello que puso al personaje a la fuga sea un problema para el, cuando se hace a sabiendas algo que le causa problemas para conseguir limpiar su nombre, cuando ser fugitivo provoque una reacción negativa que resulte realmente problemática o le impida conseguir algo importante que se habría conseguido con facilidad de no serlo, etc.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo

Mentalidad de Esclavo ♦:

Aquellos personajes que tengan esta Limitación no tienen iniciativa propia, sino que solo actúan cuando se les ordene que lo hagan. Esto no quiere decir necesariamente que no sean inteligentes, sino que son incapaces de actuar por sí mismos, no tienen imaginación, no se les ocurren cosas, etc. Esta Limitación Doblada la utilizará mucho más el DJ para simular cierta clase de Bichos o de criaturas, que por Cazadores. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: Dron, Miembro del Colectivo, Lláname Legión, Nacido para Servir, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando tu incapacidad para actuar por ti mismo sea un problema para ti, provoque una reacción negativa que resulte problemática o te impida conseguir algo, etc.

Proporciona 10 Puntos de Desarrollo.

Mudez:

El personaje o raza que tenga esta Limitación no tiene posibilidad de comunicarse por medio de voz, aunque sí puede escribir o comunicarse con un lenguaje de gestos. Tener esta Limitación no impide el uso de Poderes Psiónicos para comunicarse, así como el uso del Don *Telecomunicación*. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: No Tiene Boca. Nadie le Entiende.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la incapacidad para comunicarse sea un problema grave para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida conseguir algo, etc.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

Reputación:

El personaje es bien conocido como el autor de alguna canallada. Se obtiene un -2 en las Tiradas de Reacción ante aquellos que piensen que el motivo por lo que se tiene mala reputación es algo malo y un -1 de todos los demás (excepto de los que piensen que el personaje ha hecho bien, si se da el caso). Ver **Capítulo 3: Resolución de Acciones**. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: Conocido Bastardo. Fama de Ser Poco Fiable. Conocido Soplón.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la mala fama sea un problema para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida conseguir algo, etc.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo.



CAPÍTULO 4: Resolución de Acciones

“Es un estado de divergencia mental, de pronto me encuentro en el planeta Occo. Soy parte de la élite intelectual que se prepara sin descanso para subyugar a las hordas bárbaras de Plutón. Pero aunque para mí se trata de una realidad totalmente convincente en todos los sentidos, sin embargo sólo es un producto de mi psique. Yo soy mentalmente divergente y con ello escapo de ciertas realidades innombrables que invaden mi vida aquí. Cuando deje de ir allí me pondré bien... ¿Tú también eres mentalmente divergente, amigo?”

L.J. Washington, Doce Monos

Este capítulo trata de cómo determinar cuando un personaje ha tenido éxito intentando realizar una acción. En el capítulo anterior, los Rasgos de los personajes se definían en términos de Niveles: Excelente, Grande, Bueno, etc. Este capítulo explica cómo afectan estos niveles a la probabilidad de éxito que tiene un personaje al realizar una acción, ya sea luchando o rastreando una pista. Algunas veces un resultado Normal es suficiente para completar una tarea y otras veces será necesario un resultado Bueno o mejor.

Legendario+3	8
Legendario+2	7
Legendario+1	6
Legendario	5
Asombroso	4
Excelente	3
Grande	2
Bueno	1
Normal	0
Mediocre	-1
Pobre	-2
Terrible	-3
Abismal	-4

TÉRMINOS EN LA RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Acciones no Opuestas

Algunas acciones son *no opuestas*, como cuando un personaje intenta realizar una acción que no está influida por nadie más. Algunos ejemplos serían el saltar un amplio abismo, escalar un acantilado, realizar un experimento químico, etc. El jugador simplemente tira los dados y lee el resultado.

Grado de Éxito

Este término expresa cómo de bien ha realizado el personaje una tarea en concreto. Si la dificultad para escalar una pared es Buena, pero la tirada de dados proporciona un resultado de Grande, entonces el grado de éxito es +1.

Nivel de Dificultad

El DJ establece un nivel de dificultad cuando un personaje intenta una tirada no opuesta. Habitualmente, ésta será Normal, pero algunas veces puede ser más difícil o más fácil.

Ejemplo: escalar un acantilado bastante vertical pero con muchos asideros, tiene una dificultad normal (Nivel de Dificultad Normal). Para un acantilado muy complicado de escalar, el DJ puede establecer un Nivel de dificultad Grande: el jugador necesitará obtener un grado de tirada Grande o superior para escalar el acantilado con éxito.

Acciones Opuestas

Las acciones son *opuestas* cuando otras personas (o animales, vehículos, etc.) pueden afectar el resultado de la acción. En este caso, cada competidor tirará los dados y se compararán los resultados para averiguar el desenlace. Los ejemplos incluyen el combate, los intentos de persuasión, regateo, etc.

Grado Relativo

Lo bien que lo ha hecho un personaje en comparación a otro en una tirada opuesta. A diferencia del grado de éxito, el grado relativo está expresado como un número de Niveles.

Ejemplo, si un Cazador obtiene un grado de tirada con un Buen resultado en un disparo con su Rifle de asalto y su enemigo PNJ obtiene un resultado Mediocre en su Esquiva, el primero le golpea por dos niveles: el grado relativo es de +2 desde su perspectiva, y -2 desde la perspectiva del golpeado.

Tirada Situacional

En ocasiones el DJ puede querer una tirada de dados que no esté basada en los Rasgos del personaje sino en el conjunto de circunstancias externas. Esta tirada situacional es una simple tirada normal de dados, pero no está basada en ningún Rasgo. De esta forma, un resultado de 0 es un resultado Normal, +1 es un Buen resultado, -1 es un resultado Mediocre y así sucesivamente. Esto se usa normalmente en tiradas de reacción, pero puede utilizarse en cualquier situación que se necesite.

Ejemplo, el jugador pregunta al DJ si hay algún transeúnte en la calle en ese momento; está preocupado por si hay algún testigo en la escena. El DJ decide que no lo habrá si el resultado de la tirada situacional es Bueno o superior y tira los dados.

DADOS USADOS EN CACERÍA DE BICHOS

En Cacería de Bichos se pueden utilizar distintos tipos de dados. Pueden usarse dados Fudge o dados de seis caras (como los del parchís).

Dados FUDGE

En el primer caso utilizarás cuatro dados Fudge, o 4dF. Los dados Fudge son dados de seis caras con dos caras marcadas con +1, dos caras marcadas con -1 y dos caras con 0. Están disponibles comercialmente a través de *Grey Ghost Games* (véase el Aviso legal donde se lista su dirección), en la tienda virtual de la *Fundación Kaufman* (rolero.net/tienda) y en la tienda virtual de la editorial NSR.

Para usar los dados Fudge, simplemente tira 4 dados y suma las cantidades. Ya que un +1 y un -1 se cancelan el uno al otro, retira un +1 y un -1 de la mesa, y los dados que queden son fáciles de leer indiquen lo que indiquen. Si no hay ningún par opuesto de dados de +1 y -1, retira cualquier 0 y los dados que queden serán nuevamente fáciles de leer.

Al tirar 4dF se producen resultados entre el -4 y el +4.

Ejemplo: si tiras 4dF y obtienes -1, 0, +1, +1 el resultado total es +1 (el -1 se anula con un +1, y el 0 no vale nada).

El resultado de una tirada de dados Fudge es un número entre -4 y +4. En la hoja de personaje hay una gráfica con los niveles de los Rasgos. Para determinar el resultado de una acción, simplemente pon el dedo en el Nivel de tu Rasgo, entonces muévelo hacia arriba (para resultados positivos) o hacia abajo (para resultados negativos).

Tirar 4dF genera un resultado desde -4 a +4 con rapidez y facilidad, sin entrometerse en la interpretación o requerir matemáticas complejas o una tabla.

Dados de Seis Caras (4dFd6)

La segunda opción es utilizar dados de seis caras. En tal caso necesitaremos cuatro dados de seis caras, dos de un color y dos de otro. Una de las parejas de dados son los dados positivos y la otra pareja son los dados negativos. Para hacer una tirada utilizaremos los 4 dados y nos quedaremos con el dado más bajo de los positivos y con el dado más bajo de los negativos. Tras esto restaremos los negativos de los positivos. Este sistema se llama 4dFd6. Cuando digamos que se hace una tirada de 4dF nos referimos también a 4dFd6.

Al usar este sistema se producen resultados entre el -5 y el +5.

Ejemplo: Tiramos los cuatro dados (recuerda dos de cada color): en los positivos obtenemos un 3 y un 4 y en los negativos obtenemos un 2 y un 6. Nos quedamos con los más bajos de cada par de dados (un 3 en los positivos y 2 en los negativos) y restamos los negativos de los positivos, para obtener un +1 (3-2=1)

Otro ejemplo: En los dados positivos obtenemos un 1 y un 5 y en los negativos obtenemos un 3 y un 6. Nos quedamos con los más bajos de cada par de dados (un 1 en los positivos y 3 en los negativos) y realizamos la resta. La diferencia es de -2 (1-3=-2)

El resultado de una tirada de dados con el segundo método es un número entre -5 y +5. En la hoja de personaje hay una gráfica con los niveles de los atributos. Para determinar el resultado de una acción, simplemente pon el dedo en el Nivel de tu Rasgo, entonces muévelo hacia arriba (para resultados positivos) o hacia abajo (para resultados negativos). Aunque con este segundo sistema existe la posibilidad de sacar resultados más altos y más bajos que tirando 4dF, esto no afecta prácticamente al juego, ya que la probabilidad de sacar un +5 o un -5 es solo de un 0.85%, una cantidad casi despreciable. Y siempre se puede considerar que un -5 y un +5 equivalen a un -4 y un +4 respectivamente. En tal caso la probabilidad de sacar

un +4 o -4 aumenta de un 3.24% a un 4.09%

Alternativamente puedes intentar jugar con dados de seis caras normales simulando dados Fudge, de esta manera:

1, 2 = -1 3, 4 = 0 5, 6 = +1

TIRANDO LOS DADOS

No hay necesidad de lanzar los dados cuando un personaje realiza una acción tan fácil como para ser automática. Así mismo, una acción que por su dificultad no tiene probabilidad alguna de realizarse con éxito tampoco precisa tirada de dados, simplemente no puede hacerse. Los dados se usan solamente en términos medios, cuando el resultado de la acción es incierto.

Animamos al DJ a mantener bajo mínimo el número de las tiradas de dados. No hagas lanzar dados a los jugadores cuando sus personajes hagan cosas ordinarias. No se necesita hacer una tirada para ver si alguien hace la cena correctamente, coge algo de una estantería, o sube una escalera. Ni siquiera habría que lanzar los dados para subir por un risco si no es uno dificultoso o la situación es estresante, como una persecución. (Y posiblemente un Excepcional escalador no necesitaría una tirada para un barranco difícil. Podría conseguirlo automáticamente a menos que fuese verdaderamente muy difícil.)

Para cada acción que el Cazador desee llevar a cabo, el DJ ha de determinar qué Rasgo utilizar. (Normalmente será una Habilidad o Atributo). Si la acción es *No Opuesta* el DJ también determinará el nivel de Dificultad; generalmente Normal.

Modificadores de Acción

Puede haber modificadores para una acción dada. Los modificadores aumentan o reducen los rasgos del personaje momentáneamente. En ciertas condiciones se puede conceder +/-1 a algún Rasgo. En Fudge, +/-2 es un gran modificador y +/-3 es el máximo y no se debe conceder excepto en casos *extremos*.

Acciones No Opuestas

Para cada acción no opuesta, el DJ establece un nivel de dificultad (Normal es el más común) y declara sobre qué Rasgo han de lanzarse los dados. Si no parece relevante ninguna Habilidad, se escoge el Atributo más apropiado. Si hay una Habilidad relevante, pero el personaje no tiene experiencia en ella (no aparece en la hoja de personaje), se usará el defecto: Atributo-2.

El jugador entonces lanza los dados añadiendo el nivel del rasgo del personaje e intenta igualar o superar el nivel de Dificultad establecido por el DJ. En los casos en que haya grados de éxito, cuanto más alta sea la tirada, mejor lo hace el personaje; cuanto más baja sea la tirada, peor. Al establecer el Nivel de Dificultad de una tarea, el DJ debe recordar que el valor por defecto es Atributo-2 para la mayoría de las habilidades. El escalador medio *experimentado* puede escalar un acantilado Normal la mayor parte de las veces, pero el escalador *sin experiencia* medio tendrá normalmente un Pobre resultado.

En algunas ocasiones, el DJ tirará los dados en secreto por el Cazador. Hay veces que incluso una tirada fallida puede dar al jugador conocimientos que de otro modo no obtendría. Esto ocurre normalmente en tiradas que buscan información. Por ejemplo, si el DJ pide al jugador hacer una tirada por el Atributo de Percepción (o por la Habilidad Atención), y el jugador falla, el personaje no advierte nada fuera de lo normal, pero el jugador sabe que hay algo extraño que su personaje no conoce... Mucho mejor es que el DJ haga la tirada en secreto y sólo mencione los resultados.

De todas formas si tus jugadores te ven realizar la tirada también les estarás dando información. Hay dos sencillos trucos para evitar eso. Mantén siempre a mano las puntuaciones de advertir y otras habilidades similares y tira visiblemente los dados cada vez que tus jugadores se relajen; nunca sabrán qué tirada es importante y mantendrás una saludable atención. Da siempre infor-

mación. El anterior método tiene un talón de Aquiles: cuando un jugador te pide la información sabe que esa tirada sí importa. Así que recuerda que un fallo es exactamente eso. Nunca te conformes con un “no ves nada”, da tanta información errónea como creas adecuada al margen del fallo.

Acciones Opuestas

Para resolver una Acción Opuesta entre dos personajes, cada bando tira los dados añadiendo el Rasgo apropiado y anuncia el resultado. Los Rasgos por los que se tiran no tienen que ser los mismos.

El DJ compara los grados de la tirada para determinar el grado relativo entre las dos. Si se empata se sigue tirando hasta que uno de los dos gana, excepto cuando el resultado es inmediato, como por ejemplo en un combate.

El mecanismo de acciones opuestas puede utilizarse para resolver la mayor parte de los conflictos entre dos personajes. ¿Hay dos personas que quieren coger el mismo objeto antes que la otra? Pues esto es una Acción Opuesta basada en el atributo de DES. ¿Un personaje intenta empujar a otro? Pues se tira FUE contra FUE (o contra la Habilidad de Pelea) para ver quién cae. ¿Alguien intenta esconderse de un grupo de búsqueda? Atributo de Percepción (o Habilidad de Atención) contra habilidad de Sigilo ¿Intentando tumbar a alguien bebiendo? Pues CON contra CON. Algunas Acciones Opuestas precisan un nivel mínimo para tener éxito. La mayor parte de los combates entran dentro de esta categoría - véase el Capítulo 4.

Una Acción Opuesta puede manejar-se también como una Acción no Opuesta. Cuando un Cazador tiene como oponente a un PNJ, se hace que sólo tire el jugador, y simplemente dejamos el nivel del rasgo del PNJ como nivel de dificultad. Este método asume que el PNJ saca la mayor parte de las veces 0. De este modo se enfatiza la eficacia de los Cazadores y se reduce la posibilidad de que una tirada afortunada de un PNJ decida el juego.

Una ligera variación a lo anterior, es que el DJ tire 1dF o 2dF cuando juegue por un PNJ en una Acción Opuesta. Esto permite algunas variaciones en la habilidad del PNJ, pero sigue poniendo el énfasis en las acciones de los Cazadores.

Resultados Críticos

Un resultado natural de +4 en los dados puede ser considerado un éxito crítico: el personaje lo ha hecho MUY bien, y el DJ puede concederle alguna bonificación especial a la acción. En el caso contrario, un resultado natural de -4 es un fallo crítico y el personaje lo ha hecho lo peor posible en la situación dada.

Obtener +/-4 con modificadores no cuenta como un resultado crítico, aunque el personaje lo *haya* hecho excepcionalmente bien o mal. Cuando se saca un resultado crítico natural (esto es, el resultado que sale en los dados sin modificadores) el DJ puede ignorar el grado de la tirada que le correspondería, y tratarlo como un resultado Legendario+1 o superior o por Abismal.

Un resultado crítico en combate puede significar varias cosas:

- Si se trata de un éxito crítico en combate el DJ puede determinar que el daño que penetre (es el resultado de restar el FD del FO) se multiplique x2 (después de aplicar otros aumentos al daño como los que proporcionan la munición explosiva o la perforante). Una esquiva o parada crítica consigue evitar el daño siempre (salvo que el atacante también sacase un éxito crítico).
- Si se trata de un éxito crítico fuera de combate se deja a decisión del DJ, pero recomendamos que sea algo especial y relevante. Una opción es tomar el resultado como un Legendario+1 o superior. Otra opción es tomar el resultado como Legendario+ la Habilidad/Atributo relevante.

- Si se trata de un fallo crítico (también llamado pifia) el resultado se deja completamente al DJ. En combate un combatiente podría caer al suelo, soltar su arma, ser herido con mayor gravedad (el daño que entra x1.5), quedar aturdido durante un turno sin poder defenderse, quedar temporalmente ciego, o sin sentido, etc. El DJ debe ser creativo, pero no matar al personaje sin más.

REACCIONES DE LOS PNJS

Algunas veces un PNJ tiene predeterminada una reacción hacia los Cazadores. Quizá sea automáticamente su enemigo o quizá el grupo le ha rescatado y con ello ganado su gratitud. Pero habrá veces que los PNJs no tienen una reacción predeterminada. Cuando los Cazadores solicitan información o ayuda, la cosa puede ir bien o no.

La negociación con un extraño es también una empresa incierta para los jugadores -y también puede serlo para el DJ.

En caso de duda, el DJ puede hacer una *Tirada Situacional* llamada **Tirada de Reacción** en secreto. Si el CAZADOR en cuestión tiene un rasgo que puede afectar a la reacción del extraño, se le puede otorgar un +/-1 al resultado.

La Tirada de Reacción puede también modificarse hacia arriba o hacia abajo por las circunstancias: soborno, carácter suspicaz o amigable del PNJ, proximidad al jefe del PNJ, se ha observado el comportamiento del CAZADOR, etc.

Cuanto mayor sea el resultado de la tirada de Reacción, mejor será la disposición de los PNJs. Con un resultado Normal, por ejemplo, el PNJ será medianamente favorable, pero sólo si no requiere mucho esfuerzo por su parte. No ayudará para nada que el resultado sea Mediocre o peor, pero reaccionará bien con un resultado Bueno o mejor. Un éxito crítico en una Tirada de Reacción significará que el PNJ llegará incluso a dar la vida por el personaje.

PUNTOS FUDGE

Los Puntos Fudge son un mecanismo que puede utilizarse para “comprar suerte” permitiendo a los jugadores amañar (“to fudge” en inglés) un evento de la partida.

Cada jugador comienza en Cacería de Bichos con 5 Puntos Fudge. Los Puntos Fudge no utilizados se guardan hasta la siguiente sesión de juego. Cada jugador consigue un número adicional al finalizar cada sesión de juego.

Los Puntos Fudge pueden utilizarse de varios modos:

- Se puede gastar **1 Punto Fudge** para cambiar el resultado de su tirada (siempre que no sea un *Fallo Crítico*) por un resultado de *Bueno* (+1).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para cambiar el resultado de su tirada (siempre que no sea un *Fallo Crítico*) por un resultado de *Asombroso* (+4).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para cambiar un *Fallo Crítico* por un resultado de *Bueno* (+1).
- Se puede gastar **1 Punto Fudge** para reducir la intensidad de una **Herida en 1 nivel** (una *Herida Grave* se convierte en una *Herida*, un *Incapacitado* se convierte en una *Herida Grave*, un *Moribundo* en un *Incapacitado* y una *Herida* se transforma en un *Rasguño*).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para reducir la intensidad de una **Herida en 2 niveles** (una *Herida Grave* se convierte en un *Rasguño*, un *Incapacitado* en una *Herida*, un *Moribundo* en *Herida Grave*).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para asegurar una coincidencia favorable. (Esta opción es bastante enrevesada, y el DJ puede vetarla en determinados momentos).
- Se puede gastar **1 Punto Fudge** para obtener **1 Punto de Desarrollo** (ver **Capítulo 5: Experiencia**). El DJ puede decidir que el coste de los *Puntos de Desarrollo* es de 2 Puntos

Fudge en lugar de 1 (u otro valor), si le resulta apropiado para su campaña. Esta opción es apropiada para simular películas, en las que el aprendizaje de los protagonistas siempre es más lento que en un juego de rol, pero en tal caso el DJ puede decidir elevar el Nivel de Poder para reflejar el que los jugadores son héroes de película.

- Si se **Invoca una Limitación Clave de Forma Positiva** se debe gastar **1 Punto Fudge** para obtener *un +1 o un +2 a una tirada* o un efecto sobre la trama, o *para poder repetir una tirada*. El qué se puede hacer y cómo es negociado con el DJ, tal como se indica en el **Capítulo 1: Creación de Personajes**.

USANDO LAS LIMITACIONES CLAVE

Como ya se ha visto, una Limitación Clave puede ser usada para ganar Puntos Fudge a cambio de algún perjuicio para el personaje. Cuando esto sucede, se dice que **la Limitación Clave es Invocada**. Normalmente es el DJ quien fuerza las Limitaciones Clave, sin embargo los jugadores también pueden Invocar las Limitaciones Clave de cualquier otro personaje, sugiriendo ellos mismos el efecto dentro de lo razonable.

El personaje cuya Limitación Clave es Invocada tiene dos opciones: **Gastar un Punto Fudge** para ignorar la Limitación Clave, o aceptar las consecuencias y limitaciones a sus actos y **ganar un Punto Fudge**. Cuando el personaje acepta el Punto Fudge, la **Invocación** es oficial.

El perjuicio puede comprometer a un personaje de varias maneras. Puede *limitar* sus opciones para actuar. En una situación en la que un personaje podría actuar de diversas formas, ese perjuicio podría limitar sus opciones de acuerdo a su Clave. Ésta puede determinar el tipo de actuación, pero no la actuación en sí, la cual debe ser interpretada por el jugador.

Una Invocación también puede *complicar* una situación. Si las cosas se están desarrollando con normalidad y una Limitación Clave puede introducir una dificultad o un giro inesperado, está pidiendo que la Invoken. En algunos casos, un perjuicio de este tipo supone una orden para el personaje, **como fallar sin remedio una acción concreta**. Por ejemplo, un personaje puede evitar ser engañado gracias a una buena tirada, pero Invocar su Limitación Clave “Ingenuo” significará que falle la prueba de inmediato si lo acepta.

En ocasiones una Clave puede suponer un perjuicio “fuera de escena”; por ejemplo, el DJ puede decidir usar al Enemigo de un personaje como el villano en una aventura. En esos casos, el DJ debe entregarle al jugador un Punto Fudge. Esto es técnicamente Invocar una Limitación Clave, ya que complica la situación, pero también es una forma de agradecer a un jugador por darle una idea al DJ, y se hace sin ofrecer al jugador la oportunidad de rechazar la Invocación.

Negociar una Invocación:

Tanto jugadores como DJ pueden Invocar Limitaciones Clave. Cuando lo hace el DJ, el proceso es muy simple: el DJ determina que la Limitación Clave cuadra bien en esa situación y ofrece un perjuicio a un personaje, quien puede aceptarlo a cambio de un Punto Fudge o evitarlo gastando uno propio.

En un mundo perfecto, el DJ lleva la cuenta de todas las Limitaciones Clave y de los momentos en los que es más apropiado usarlas. En la práctica, el DJ tiene en la cabeza un montón de cosas y puede no darse cuenta de si un personaje tiene una Limitación Clave útil en una determinada situación. Cuando esto ocurre, el jugador es libre de llamar la atención del DJ sobre dicha Limitación Clave, dando a entender su intención de Invocarla.

El DJ puede entonces hacer una de dos cosas.

- Puede tomar un Punto Fudge y ofrecerlo como si estuviera forzando la Limitación Clave.
- Puede pasar, ofreciendo una breve explicación. Puede pasar por cualquier razón, pero hacerlo frecuentemente es razón suficiente para bañar al DJ en plumas de gallina.

Cuando un jugador llama la atención sobre una de sus Limitaciones Clave, puede ser tan formal como decir, “Creo que mi Limitación Clave de Avaricioso puede Invocarse ahora” o puede ser más coloquial, “Vaya, esto es difícil, dado que soy tan Avaricioso...” No hay una única forma de hacerlo, y tu grupo debe buscar la forma con la que esté más a gusto.

Invocaciones accidentales:

En ocasiones un jugador interpreta sus Limitaciones Clave de forma que les suponen algún tipo de compromiso, aun sin la intención de Invocarlos. En estas ocasiones el DJ debería tomar nota y recompensarles con 1 Punto Fudge por su actuación.

Es importante que el DJ sepa qué tipo de cosas constituyen una Invocación. Invocar una Limitación Clave se hace para que las cosas se pongan más desafiantes o dramáticas. Ciertamente, meterse en el personaje e interpretar sus Limitaciones Clave debe ser reconocido, pero sólo debe ser recompensado cuando el jugador use activamente una Invocación para aumentar la dificultad de sus acciones.

Subir la Invocación:

En ocasiones, el DJ puede subir el coste en Puntos Fudge de una Invocación. En ese caso, aceptarlo otorgará 2 (o más) Puntos Fudge, pero evitarlo costará otros tantos. Esto ha de hacerse uno a uno, y solo cuando el jugador haya aceptado el primero de los puntos. En cierta forma, es como si se *subieran* las apuestas, y puede ir acompañado de un empeoramiento de la situación inicial establecida en la Invocación.

Invocar una Clave de Forma Positiva:

En algunos casos se podrá utilizar una Clave de manera positiva, por ejemplo, ser *Racista* puede facilitar el acceso a ciertos lugares o ambientes, o tener *Exceso de Confianza* puede ser lo que haga que un personaje intente algo, y acabe consiguiéndolo (aunque esto será más cuestión de suerte). Estos usos son puramente narrativos y pueden (e incluso deben) ser sugeridos por los jugadores. Si el DJ piensa que no se trata de un efecto demasiado poderoso o que no desestabilice la partida puede permitir que suceda de manera automática. De hecho estos usos pueden ser muy útiles para hacer avanzar la trama (por ejemplo, por ser *Generoso Compulsivo* puede hacer que conozcas a gente en grupos de ayuda social, y ellos quizás sepan algo sobre los pobres que han estado desapareciendo).

Pero hay otros usos de las limitaciones clave. Aquellos que tienen efectos narrativos muy poderosos o efectos directos en el juego.

Si algún jugador quiere utilizar una Clave para conseguir un efecto muy poderoso (como utilizar su *Olor Ofensivo* para aturdir a un enemigo o ser *Juerguista Compulsivo* para obtener un bono al relacionarse con un grupo de borrachos) el DJ puede pedir que el jugador gaste Puntos Fudge para obtener ese beneficio.

- Cada Punto Fudge gastado de esta forma da un +1 o un +2 a una tirada o un efecto sobre la trama.
- Cada Punto Fudge gastado de esta forma permite repetir una tirada.

Es el DJ quien decide si da un +1 o un +2, reservándose el último solo para aquellas ocasiones en las que es efecto sea plenamente justificable y plantee una situación realmente divertida (y esto no quiere decir que sea graciosa, sino que haga que todos lo pasen bien), o que haga avanzar la trama de forma interesante u original.

Es posible utilizar más de una Clave en una tirada, pero no puede utilizar la misma Clave más de una vez en la misma acción.

El DJ es quien decide si *Invocar una Clave de Forma Positiva* es o no apropiado. Si el jugador quiere *Invocar una Clave de Forma Positiva* de una forma inapropiada se le debe dar la oportunidad para explicar cómo cree que se aplica a la situación. La prioridad del DJ no debe ser delimitar el uso, sino conseguir que se utilicen de forma apropiada.

De todas formas el DJ debe ser cuidadoso con estos usos, asegurándose que tienen un coste equivalente en Puntos Fudge a lo que se desea hacer u obtener.



CAPÍTULO 5: Combates, Heridas y Curación

El combate es uno de los componentes principales de las Cacerías de Bichos. El combate en CdB es rápido, feroz, y considerablemente mortal. En muchos juegos el sistema de combate está diseñado para que los personajes de los jugadores sobrevivan a la mayoría de los combates. En CdB no tiene por qué ser necesariamente así. Si se está jugando una partida suelta es muy probable que la mayoría de los personajes jugadores perezcan a lo largo de la misma. La mortandad en una campaña será menor, pero esto es fácilmente regulable, sin necesidad de hacer grandes cambios a los enemigos de los Cazadores, como se verá más adelante.

Lo que ofrecemos en este capítulo no es el contenido íntegro que se puede encontrar en el CdB respecto a combate. En el manual del CdB ofrecemos diversos sistemas (perfectamente intercambiables entre sí) para resolver aspectos del combate (la iniciativa, la cantidad de acciones que se pueden hacer por turno, el movimiento, etc.) así como una considerable cantidad de reglas opcionales. En lugar de ofrecer toda esa variedad, aquí ofrecemos las reglas que nosotros consideramos que son las más apropiadas para la aventura que proporcionamos.

Cómo hemos dicho los distintos sistemas son intercambiables, y en una misma partida varios combates pueden resolverse con sistemas distintos, según las intenciones narrativas que el DJ quiera que tenga ese combate. Para el módulo **Morir... Tal Vez Gritar** hemos decidido utilizar la vertiente más táctica de los sistemas presentes en el CdB. Esto es así por un motivo narrativo. Toda saga heroica nos muestra en el Primer Acto la situación mundana de los protagonistas, para luego hacer que suceda algo que cambie esa situación y ponga a los héroes en movimiento. **Morir... Tal Vez Gritar** es una muestra del día a día de los Marines de PsiNav. Es, digamos, la primera mitad del Primer Acto de la campaña *Ecos del Espacioscuro*.

En CdB: *Ecos del Espacioscuro* – **Experimentos Orquestales en Procyon** (que es básicamente la segunda mitad del Primer Acto) el día a día de los marines se verá modificado, y para que este cambio tenga el efecto psicológico deseado es necesario establecer bien ese día a día. Al escoger el sistema más táctico que ofrece el CdB reforzamos la sensación de que los Cazadores son soldados experimentados, pues al usar un sistema más táctico los jugadores adaptan su forma de pensar a una más táctica, y por ello se identifican más con el estado mental y el día a día de los marines. Y esto, en definitiva, hace que la ruptura que supondrá **Experimentos Orquestales en Procyon** sea más efectiva.

TÉRMINOS DE COMBATE

Combate Cuerpo a Cuerpo

Cualquier combate en el que se ataca al Oponente con un puñetazo, o con un arma empuñada. Un ataque desde más lejos se considera un ataque a distancia.

Combate a Distancia

Cualquier combate en el que se ataca con un arma de proyectiles (arrojadizas, armas de fuego) o de energía (Blaster, láser, etc.).

Acciones de Combate (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como abrir una puerta, cargar un arma, o entrar en una habitación se mide en Acciones de Combate (AC). Cada AC no es una cantidad de tiempo precisa, sino una representación abstracta del tiempo que se tarda en realizar esa maniobra.

Turno de Combate

Un espacio de tiempo indeterminado establecido por el DJ. En Cacería de Bichos un Turno dura 5 segundos. Generalmente, cuando todos los personajes involucrados realizan una acción, el turno finaliza.

Factores Ofensivos (FO)

Son aquellos que contribuyen a dañar a un oponente: FUE (si se hace un ataque Cuerpo a Cuerpo), Escala, y lo devastadora que sea un arma.

Factores Defensivos (FD)

Son aquellos que contribuyen a reducir el daño recibido: Escala, Resistencia al Daño y armadura.

Factor de Daño

Es la resta del Factor Ofensivo del atacante menos el Factor Defensivo del defensor.

SECUENCIA DE COMBATE

El combate se divide en Turnos (de 5 segundos). Pero dentro de cada turno los jugadores, sus aliados y sus enemigos llevan a cabo acciones. La secuencia de combate es el orden en que se resuelven esas acciones.

- Iniciativa
- Declaración de Intenciones de todos los personajes por orden inverso de iniciativa (opcional).
- Resolución de las acciones del primer personaje en actuar.
- Resolución de las acciones del segundo personaje en actuar. Etc.

Cuando han actuado todos los personajes se vuelve a declarar Intenciones por orden de Iniciativa y empieza otro turno.

INICIATIVA

Al iniciar un combate lo primero es tirar **Iniciativa**, para ver el orden de actuación. Cada jugador hace una tirada. El DJ tira por los PNJs de la manera que estime oportuna.

La tirada de Iniciativa se realiza tirando 2dF y sumándole a eso el valor de INI de cada personaje. En caso de usar dados de 6 caras en lugar de tirar dos dados de cada color tira solo un dado de cada color y resta el negativo del positivo.

Los que saquen Legendario+1 o superior actúan primero, después los que saquen Legendario, luego los que hayan sacado Asombroso, etc. Cada valor se llama **Momento de Iniciativa**. Todos aquellos que hayan obtenido el mismo resultado (que actúen en el mismo momento) deciden el desempate comparando su DES. El que tenga mayor DES actúa primero. En caso de seguir habiendo empate se compara la PER de los personajes. Y el que tenga mayor PER actúa primero.

Una vez han actuado todos los personajes por orden de Iniciativa finaliza ese turno y comienza el siguiente.

La declaración de intenciones se hace en orden inverso de INI. Esto es, los que hayan sacado la Iniciativa más baja declaran primero sus intenciones, seguidos de los que tengan la segunda INI más baja, y así sucesivamente hasta que declare el que ha sacado la INI más alta.

Es perfectamente posible que un DJ decida no hacer declaración de intenciones, sobre todo si se utilizan las Acciones de Combate. El objetivo de esto es no solo acelerar el combate, sino también dar más agilidad al mismo al no haber indicado de antemano lo que hace cada personaje, permitiendo así reaccionar mejor a las acciones del resto de personajes. *Asimismo si se utilizan las Acciones de Combate es posible combinar AC e Iniciativa en un sistema que gustará a los amantes del juego táctico y a aquellos que prefieren usar figuritas, y que es el que recomendamos usar para la partida Morir... Tal Vez Gritar.*

ACCIONES DE COMBATE (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como abrir una puerta, cargar un arma o entrar en una habitación se mide en Acciones de Combate (AC). Cada AC no es una cantidad de tiempo precisa, sino una representación abstracta del tiempo que se tarda en realizar esa maniobra.

Llamamos *acción* a todo lo que hace un personaje en su turno y *maniobra* a las distintas actividades que hace dentro de un turno. Esto tiene una excepción. Cuando decimos que un personaje sufre un modificador (positivo o negativo) a todas las acciones que realice en uno o varios turnos nos referimos tanto a acciones como a maniobras; en definitiva se aplica el modificador a todo lo que realice que requiera tiradas.

El coste de las diferentes maniobras que puede realizar un personaje en un combate viene indicado en la **Tabla 5.1: Coste en AC**.

No se está obligado a gastar todas las AC por turno, pero si no se gastan se pierden la siguiente vez que le toque a ese jugador. O sea, **las AC se renuevan turno tras turno**. De todas formas es práctico dejarse algún AC sin utilizar para poder Esquivar ataques que te hagan fuera de tu turno, pues si no los dejas sin utilizar no puedes esquivar ningún ataque.

Aquellas maniobras que no se han podido acabar en un turno (porque no se tienen suficientes AC) se continúan el siguiente turno, descontando las AC que el personaje ya ha invertido.

TABLA 5.1: Coste en AC

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 nivel al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse ½ del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a ½ del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Ponerse a Cubierto	1	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder ½ MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar / Levantarse	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psiónicos	3

Estas son las Maniobras de *Ata-Maniobra* que. Cada una por encima de la (en cursiva) primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Plantilla de Momentos de Iniciativa

Momentos de Iniciativa	Lista de Personajes en el Combate
Legendario 5	
Asombroso 4	
Excelente 3	
Grande 2	
Bueno 1	
Normal 0	
Mediocre -1	
Pobre -2	
Terrible -3	
Abismal -4	
Abismal -1 -5	
Abismal -2 -6	
Abismal -3 -7	
Abismal -4 -8	
Abismal -5 -9	
Abismal -6 -10	
Abismal -7 -11	
Abismal -8 -12	
Abismal -9 -13	

Ejemplo: Hudson (Rifle Excelente, AC 6) se encuentra en mitad de un combate, pero por suerte para él ha ganado la iniciativa, por lo que actúa el primero. Decide mover la mitad de su movimiento hasta una roca que tiene a un lado (2 AC), arrodillarse tras la roca (1 AC) y atacar con su Rifle de asalto (3 AC). Cuando acabe el combate estará fuera de cobertura lo necesario para disparar, ya que no le han quedado puntos para ocultarse. El siguiente turno Apuntará (+1 nivel ataque, por lo que pasa a disparar con Rifle Asombroso, 2 AC), Atacará con su Rifle (3 AC) y se ocultará tras la cobertura (1 AC).

Cada maniobra de ataque por encima de la primera que se haga por turno se obtiene un -1 acumulativo (o sea, la primera maniobra de ataque que se realice no tiene negativos, la segunda maniobra tiene un -1, la tercera un -2, etc.). A estos efectos las maniobras consideradas de ataque las siguientes **Maniobras Cuerpo a Cuerpo** (Agarrón, Asfixiar, Bloqueo, Desarmar, Escapar, Finitar, Golpe en el Aire, Patada, Presa, Puñetazo, Proyectar, Usar arma Cuerpo a Cuerpo y Usar la Fuerza de Otro) y las siguientes **Maniobras a Distancia** (Lanzar, Usar Pistola, Usar Rifle, Usar Armas Pesadas).

Acciones De Combate e Iniciativa:

La opción que recomendamos utilizar para la aventura **Morir... Tal Vez Gritar** es utilizar combinadas las Acciones de Combate junto con la Iniciativa, y más en concreto unificar las AC y los Momentos de Iniciativa de tal forma que cada gasto de 1 AC suponga un descenso (temporal durante ese turno) de 1 en el Momento de Iniciativa.

Todos los combatientes tiran Iniciativa (2dF+INI), lo que determina en qué momento empieza a gastar AC cada turno ese personaje. Esto debería apuntarse en la **Plantilla de Momentos de Iniciativa** (que te recomendamos que imprimas y plastifiques, para poder escribir sobre ella con rotuladores que se borren con agua y así poder reutilizar la Plantilla indefinidamente).

Cada vez que se gasten AC en una acción o reacción el momento de INI (el número que tiene en la escala de Iniciativa) de ese turno **se reduce en la cantidad de AC gastadas**.

Ejemplo: si Mike (que tiene 7 AC) actúa en el +3 y dispara con su Rifle (3 AC) podrá volver a actuar, (esto es, a gastar AC para realizar acciones) en el momento de iniciativa +0 (por que le quedan AC, claro).

Una vez todos los que actúen en el +3 lo hayan hecho (y hayan reducido su INI temporalmente en la cantidad de AC que hayan gastado en esa acción) pasamos al +2 y actúan todos los de ese momento de iniciativa, y así sucesivamente.

Cuando se llegue al momento +0 Mike podrá volver a actuar (si no ha gastado sus AC esquivando ataques de sus enemigos, pues esto habría disminuido su Momento de Iniciativa), si vuelve a disparar con su Rifle (recibiendo un -1 a ese disparo por ser la segunda maniobra de combate que hace en un turno) se quedará con 1 AC y su momento de iniciativa se reducirá a -3 (aunque no pueda hacer casi nada cuando llegue ese momento por tener solo 1 AC).

Para poder utilizar este sistema recomendamos plastificar la **Plantilla de Momentos de Iniciativa** y usar rotuladores que se borren con agua.

Cuando empieza un combate se debe escribir (con un rotulador al agua o con algo que se puede borrar con facilidad) el nombre de cada personaje en el Momento en el que va a empezar a actuar cada turno; o sea, en el Momento correspondiente a su resultado en la prueba de INI.

Tras esto es conveniente utilizar contadores o algún tipo de marcador (como figuritas) para marcar el Momento de Iniciativa concreto en que se encuentra un personaje al ir gastando AC en un turno. Otra opción es usar los mismos rotuladores al agua para ir señalando (con una línea descendente que salga del nombre de cada personaje) los Momentos de Iniciativa en los que se encuentra cada personaje a medida que éstos van actuando.

Cuando un personaje actúe se baja el contador correspondiente a ese personaje una cantidad de Momentos igual a las AC que ha gastado en su última acción. Si todos los que se encuentran en ese Momento han actuado procederán a actuar los que se encuentran en el Momento siguiente.

Cuando se llegue a un Momento en el que haya un contador de un personaje que ya ha actuado procederán a actuar primero aquellos no hayan actuado aún y luego los que se encuentren en ese momento por haber actuado ya, si les quedan AC.

MOVIMIENTO

Hay dos maneras de manejar el movimiento en Cacería de Bichos. El movimiento con mapa y miniaturas, y el movimiento abstracto. Si se utilizan las Acciones de Combate las reglas favorecen un juego táctico: que utilice un mapa a escala, miniaturas, o elementos similares para representar el movimiento de manera. Por el contrario, si se decide no utilizar el sistema de AC (y usar alguno de los sistemas opcionales presentados más arriba) el juego funciona mejor utilizando reglas de movimiento abstractas.

Para la partida Morir... Tal Vez Gritar recomendamos usar el Movimiento con mapa, ya que de hecho proporcionamos el mapa necesario para poder usar ese sistema de movimiento.

Movimiento con mapa:

Este sistema implica que se utiliza un mapa detallado a escala, que representa fidedignamente el lugar en el que se va a realizar el combate. Preferiblemente el mapa debería tener una cuadrícula o una red de hexágonos impresa en el.

El Atributo Secundario MOV proporciona lo que una persona puede mover con una maniobra de movimiento en metros, por lo que lo más útil en este caso es que cada cuadrado (o hexágono) represente 1 metro. De esta manera representar los movimientos es muy sencillo, y si se utilizan AC llevar el control

de lo que mueve un personaje es completamente visual, con lo que es fácil hacerse una idea rápida de donde está un personaje y de que maniobras puede realizar.

En este sistema se dice que los movimientos “cuestan” puntos de MOV, esto es, si una persona tiene MOV 6 dispone de 6 “puntos de MOV para gastar”. Con cada metro que avance se considerará que ha gastado un punto de MOV, reduciéndolo del total que puede mover en ese turno. Si se hacen varias maniobras de movimiento se puede gastar más de una vez “los puntos de MOV” que se tienen, dependiendo de la clase de maniobra de movimiento que se haga.

El movimiento tiene algunas “reglas especiales” que dependen del mapa que se utilice:

- Si se utiliza un mapa cuadrado los movimientos en diagonal cuestan 1 punto de MOV por cada cuadrado impar que se avance en diagonal, y 2 puntos de MOV por cada cuadrado par que se avance. *Por ejemplo: si Hudson mueve 3 cuadrados en diagonal como parte de su movimiento, el primer y tercer cuadrado en diagonal equivaldrán a haber movido 1 metro y “costarán” 1 punto de MOV, pero el segundo contará como que se ha movido 2 metros y costará 2 puntos de MOV.* En realidad cada cuadrado en diagonal representa 1,5 metros, pero en lugar de pagar 1,5 puntos de MOV se pagan 3 puntos por cada 2 cuadrados en diagonal.
- Si se utiliza un mapa hexagonal el primer cambio de encaramiento que se haga por turno no cuenta como maniobra de movimiento, pero los demás si, y cuestan 1 AC o maniobras (dependiendo del sistema alternativo elegido, pero recomendamos 1 maniobra por cada 2 cambios de encaramiento si no se utilizan AC).

Este método hace que los combates sean mucho más tácticos, pero si los jugadores y el DJ no están acostumbrados al uso de miniaturas puede ralentizarlo bastante.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Por combate cuerpo a cuerpo, se entiende aquel en que los contendientes están trabados en cortas distancias. En estos combates, los contendientes forcejean e intentan impactar a su oponente. Pero los combates no tienen por que ser solo cuerpo a cuerpo, sino que en un mismo turno un personaje puede pegar un puñetazo y realizar un disparo. El combate cuerpo a cuerpo y combate a distancia están separados por claridad en la exposición de las reglas, pero en la práctica se mezclan continuamente.

Habilidades más usadas en el Combate Cuerpo a Cuerpo

Existen tres habilidades que son las que más utilizan en el combate cuerpo a cuerpo: *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Pelea* y *Esquivar*.

Las dos primeras se utilizan para atacar y para parar ataques. Dependiendo si se ataca o armas o si se ataca con un puñetazo (o se pega una patada, o se agarra...) se utiliza una habilidad u otra.

Esquivar sirve para lo que su nombre indica. Las esquivas cuestan 1 AC, pero si no se utilizan las Acciones de Combate todas las esquivas que se hacen en un turno cuentan como una sola maniobra de esquivar (esto es, todas las esquivas cuentan como que se toma una maniobra de esquivar para todas, no una maniobra cada vez que se esquivar).

Esto no quiere decir que otras habilidades como *Atención (Reconocimiento)*, *Agilidad* o *Vigor* no se utilicen también. Asimismo muchos poderes psíquicos pueden utilizarse en combate (los que requieren poco tiempo o no requieren tranquilidad, básicamente).

Atacando Cuerpo a Cuerpo

Las maniobras de combate cuerpo a cuerpo por lo general (si el otro es consciente del ataque) son Acciones Opuestas de:

- *Armas Cuerpo a Cuerpo* (si se ataca con un arma cuerpo a cuerpo) / *Pelea* (si se ataca con puños, patadas, garras, o algún arma natural) del atacante **contra**
- *Armas Cuerpo a Cuerpo* (si el defensor para con un arma) / *Pelea* (si para con las manos) / *Esquiva* (si intenta esquivar el ataque) del defensor.

Las distintas maniobras (ver más abajo) o diversas situaciones (ver también más abajo) pueden proporcionar modificadores a ambas tiradas.

Un resultado mínimo de Normal es necesario para impactar a un oponente del mismo tamaño.

Es decir, un humano necesita un resultado *Normal* (y ganar la Acción Opuesta) para impactar a otro humano. Si los dos oponentes sacan una tirada peor que *Normal*, el turno es neutro.

Si el atacante es significativamente más grande que el defensor, necesita un resultado superior para impactar a su contrario más pequeño. La dificultad mínima para impactar aumenta en un grado por cada nivel de *Escala (Positiva)* que posea el defensor.

Mientras que si un atacante es significativamente más pequeño que el defensor, necesita un resultado inferior para impactar a su contrario más grande. La dificultad mínima para impactar disminuye en un grado por cada nivel de *Escala (Negativa)* que posea el atacante.

Cada combatiente realiza una tirada de Acción Opuesta. Con un **grado relativo de éxito de 0** (esto es, si el ataque y la parada/esquiva empatan), el turno de combate se declara neutro, nadie resulta herido.

Si el **grado relativo de éxito superior a 0** y el **nivel mínimo necesario para impactar es igualado o sobrepasado** (esto es, si el atacante supera al defensor y obtiene un resultado de Normal o superior al tirar y sumar la habilidad pertinente), el ganador comprueba si golpeó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor.

Si un combatiente no puede luchar en un turno (porque está inconsciente o porque está sorprendido por el atacante), el combate puede ser una Acción no Opuesta para el luchador activo, normalmente con un nivel de dificultad *Pobre*.

A veces el combate dura más de un turno. Los personajes no están limitados a atacar cada turno. Pueden huir, negociar, intentar un despiste acrobático, o cualquier otra maniobra que consideren apropiada. Ver **Acciones de Combate** para comprobar los costes en AC de distintas maniobras.

Ejemplo: Hudson (Pelea Buena, Esquiva Buena) le pega un puñetazo a Spudmeyer (Pelea Buena, Esquiva Buena, Armas Cuerpo a Cuerpo Grande), su superior.

Si Spudmeyer tuviese un arma de cuerpo a cuerpo le convendría parar con ella, pues tiene mejor nivel en esa Habilidad, pero como no es el caso no le queda más remedio que Esquivar el ataque.

Hudson saca un +2, obteniendo un resultado Excelente (Buena +2 = Excelente). Spudmeyer saca un +1, por lo que obtiene un resultado Grande (Buena +1 = Grande). Hudson ha sacado más de Normal (la dificultad para impactar a alguien de su mismo tamaño) y ha ganado la Acción Opuesta con un Grado Relativo de +1 (la diferencia entre el ataque de Hudson y la esquiva de Spudmeyer), por lo que consigue golpear a su superior.

Ahora Hudson calcularía el daño que le ha hecho (para lo que necesita saber el Grado Relativo).

Cuando le toca actuar Spudmeyer intenta devolver el golpe, tira y saca un -1, obteniendo un resultado de Normal (Buena -1 = Normal). Hudson esquiva con un 0, obteniendo una Buena esquiva. Aunque Spudmeyer ha superado la dificultad Normal Hudson ha sacado más que el, por lo que falla.



Listado de Maniobras Cuerpo a Cuerpo.

Como hemos visto, cuerpo a cuerpo se pueden realizar distintos tipos de maniobras de ataque, cada uno de ellos con ciertas peculiaridades. Todas estas maniobras se hacen con *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Pelea*, *FUE* o *Esquivar*, dependiendo de la Maniobra que se realice y de si se utilizan armas cuerpo a cuerpo o no. Si no se utilizan las AC estas maniobras pueden servir como guía de que se puede hacer en un combate y como hacerlo.

Las Maniobras *Proyectar*, *Usar la Fuerza de Otro*, *Bloqueo* y *Golpe en el Aire* solo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el *Don Artista Marcial*. Además las maniobras *Agarrón*, *Asfixiar*, *Desarmar*, *Escapar* y *Presa* le cuestan 1 AC menos.

Vamos a ver las distintas maniobras cuerpo a cuerpo y su funcionamiento:

- **Agarrón:** Un personaje puede intentar agarrar a otro. Para esto tiene que entrar en su casilla y ganar una Acción Opuesta de *FUE/Pelea* (la más alta) contra *FUE/Pelea* (la más alta). Si agarras a tu contrincante **aplica el Grado Relativo + tu FO en el Rastreo de Fatiga**. El personaje que está agarrado puede hacer otra Acción Opuesta para *Escapar*. Cuando tienes agarrado a un personaje puedes darle puñetazos, y él a ti no, o puedes hacer otra Acción Opuesta con un +1 para aplicarle el Grado Relativo (en caso de éxito) como daño de Fatiga. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Asfixiar:** Esta Maniobra requiere realizar previamente una Maniobra de *Inmovilizar* sobre el cuello del enemigo (con un penalizador de -1 por apuntar a una parte específica del cuerpo). Si se tiene éxito, además de lo descrito en la maniobra de *Inmovilizar*, se sufrirá un daño por *Asfixia*. El daño por asfixia se adquiere a un ritmo de 1 Punto de Fatiga por turno, 2 Puntos de

Fatiga por turno si se supera la tirada de *Inmovilizar* por un Grado de Éxito de 2 o superior. Se empieza a aplicar empezando por *Fatigado* y se va aumentando progresivamente a medida que se van adquiriendo más Puntos de Fatiga. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*

- **Bloqueo:** Un personaje con el *Don Artista Marcial* puede intentar bloquear un ataque contrario (utilice o no armas cuerpo a cuerpo). Se realiza como una *Esquiva* normal, pero si tiene éxito, además de evitar el ataque, el enemigo tendrá un -2 en su próxima tirada, pues el bloqueo le deja en una posición poco adecuada. Bloquear un objeto u arma que tenga filo o pinchos con las manos desnudas tiene un penalizador de -2. Cuesta 3 AC.
- **Desarmar:** Un personaje puede desarmar a su oponente ganando una Acción Opuesta de *FUE/Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* contra *FUE/Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* de dificultad *Grande* para el atacante y *Buena* para el defensor. Cuesta 3 AC, 2 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Escapar:** Un personaje que está sufriendo un *Agarrón* solo tiene la mitad de sus AC. Puede hacer una Acción Opuesta de *FUE/Pelea* (la más alta) contra *FUE/Pelea* (la más alta) para soltarse, siempre que tenga suficientes AC. Puede atacar al que le tiene agarrado con una patada (o un rodillazo), pero no con un puñetazo (salvo que le tengan agarrado por las piernas, en cuyo caso es al revés). Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Esquivar:** El personaje intenta esquivar un ataque enemigo. Cuesta 1 AC.
- **Fintar:** El Cazador amaga un golpe hacia un lado para después, rápidamente, hacer un quiebro de cintura, un giro sobre sí mismo o lo que se le ocurra, y ataca por el otro lado. Requiere que el cazador declare su intención de hacer la finta, esto le conllevaría un +1AC al ataque y obliga a superar al objetivo una

tirada de PER para percatarse de la treta (Acción Opuesta de *FUE/Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* del Cazador contra la *PER* del objetivo). Si la víctima supera la tirada, puede reaccionar ante el ataque, pues se ha dado cuenta de la finta, con una acción defensiva (parar, bloquear, esquivar). Si la presa no supera la PER puede hacer una acción defensiva pero sufriría un negativo igual a la habilidad del atacante en *Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* por encima de *Normal*. Cuesta 1 AC más que el ataque normal.

- ◊ Ejemplo: un pobre candidato a delincuente callejero pasa a ser la víctima de una finta de Buba, el marine boxeador de la compañía Orca. Buba le amaga un izquierdazo a la cara para después hacer un juego de pies y soltar la derecha al estómago. Buba tira por su habilidad de *Pelea* a Excelente y saca un +3, el pandillero, más acojonado que preparado, saca un +0 en su tirada de PER. A Buba le sale bien la jugada y hace que el pandillero vaya a cubrirse la cara dejando toda la tripa para su puño derecho... El pandillero debe de superar su tirada de defensa (un mísero Mediocre en pelea) con un negativo de -3 añadido (la habilidad de Buba es excelente, un +3 por encima de Normal).
- **Golpe en el Aire:** Un personaje con el Don *Artista Marcial* puede saltar y golpear a un rival en el aire, bien con los puños, bien asestando una patada. Se gana un +1 a la tirada de ataque y un +2 al daño. Como punto negativo, para poder realizar esta acción es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada. Cuesta 3 AC más el coste de lo que se mueva.
- **Parada con armas:** La persona para con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Cuerpo a Cuerpo* del defensor contra *Armas Cuerpo a Cuerpo/Pelea* del atacante, ambas contra **difficultad Normal**. Cuesta 2 AC.
- **Patada:** Cualquier golpe con el pie, rodilla, etc. El FO es +2 (daño de Fatiga). Si tiene el Don *Pies de Acero* el personaje recibe un +1 o +2 FO a sus patadas (dependiendo de cómo haya comprado el Don) y el daño no se considera de Fatiga. Cuesta 3 AC.
- **Presa:** Si se tiene a un enemigo *Agarrado* se le puede intentar inmovilizar. Tiene que hacer una Acción Opuesta de *FUE/Pelea* del atacante contra *FUE/Pelea* del defensor. Si el atacante vence la Acción Opuesta el defensor, aparte de ver sus AC reducidas a la mitad por estar agarrado, está inmovilizado, y no puede atacar a la persona que le inmoviliza, **solo** puede hacer maniobras para *Escapar*. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el Don *Artista Marcial*.
- **Puñetazo:** Cualquier golpe con el puño, mano, codo, etc. El FO es +1 (daño de Fatiga). Si tiene el Don *Puños de Acero* el personaje recibe un +1 o +2 FO a sus puñetazos (dependiendo de cómo haya comprado el Don) y el daño no se considera de Fatiga. Cuesta 2 AC.
- **Proyectar:** Una persona con el Don *Artista Marcial* puede intentar lanzar por los aires a su oponente. Tiene que realizar una Acción Opuesta de *Pelea* contra *Pelea/Esquiva* del oponente. Si la supera lanza por los aires a su oponente una distancia en metros igual al Grado de Éxito de la tirada, y éste recibe un impacto igual al FO (base) del atacante más Grado de Éxito de la tirada. Cuesta 4 AC.
- **Usar Arma Cuerpo a Cuerpo:** La persona ataca con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Cuerpo a Cuerpo* del atacante contra *Armas Cuerpo a Cuerpo/Pelea/Esquivar* del defensor, ambas contra **difficultad Normal**. El FO **Arma Cuerpo a Cuerpo = Grado Relativo de Éxito + FUE + Daño del Arma**. Cuesta 3 AC.
- **Usar la Fuerza del Otro:** Una persona con el Don *Artista Marcial* que sea atacada cuerpo a cuerpo (sea con o sin arma) puede intentar utilizar la fuerza del ataque

del otro contra él. En lugar de esquivar el ataque debe declarar que intenta *Usar la fuerza del atacante* y hacer una tirada de Artes Marciales. Si supera la tirada del atacante le hace un daño a éste igual a el Grado de Éxito más el FO del atacante. Usar la Fuerza de Otro con las manos desnudas (la única forma de utilizarse) contra un enemigo que utilice un objeto u arma que tenga filo o pinchos tiene un penalizador de -2. Cuesta 5 AC.

Cazadores vs. Personajes No Jugadores.

Si un Cazador está luchando contra un Personaje No Jugador (PNJ), el DJ puede tratar el combate como si fuese una Acción No Opuesta asumiendo que el PNJ siempre tendrá un resultado igual a su nivel de rasgo. En este caso, el Cazador tendrá que empatar el rasgo del PNJ para lograr un turno neutral, y superarlo para infligirle daño. Esta opción acentúa las habilidades de los personajes sin permitir locas tiradas de suerte por parte de los PNJs, y es especialmente útil si el PNJ es un esbirro o un personaje secundario sin importancia.

Cuando múltiples PNJs atacan a un solo Cazador, el DJ puede usar también la anterior opción, o puede querer hacer tan solo una tirada para todos los PNJs. El DJ tira los 2dF en lugar de 4dF, y aplica el mismo resultado para todos los PNJs. Se lanzan solo 2dF (o 2d3 si se utilizan dados de 6 caras) porque así se producen resultados que van del -2 al +2, y es más lógico que todos los enemigos puedan sacar el mismo resultado dentro de ese ámbito, a que todos saquen un crítico de golpe. Por ejemplo, si el DJ tira 2dF y obtiene un resultado de +1, cada PNJ atacante obtiene un +1. Esto también es útil cuando los jugadores se enfrentan a personajes secundarios que no tienen gran importancia.

En la sección **Fatiga y Heridas en Personajes Secundarios** se dan más opciones que pueden utilizarse para los personajes secundarios o para simular combate heroico (o no tanto) contra hordas.

COMBATE A DISTANCIA

El combate a distancia tiene más variables que el combate cuerpo a cuerpo. Está la distancia a la que se encuentran los enemigos, el alcance específico del arma que se esté utilizando, lo que hayan movido ambos contrincantes ese turno, y el tipo de disparo que se haga con el arma (si se trata de un arma de fuego).

Habilidades más usadas en el Combate a Distancia

Las Habilidades que más se utilizan en combate a distancia son Arcos, Armas Arrojadizas, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Las cinco primeras (Arcos, Armas Arrojadizas, Armas Pesadas, Rifle, Pistola) se utilizan para atacar. Esquivar sirve para lo que su nombre indica.

Esto no quiere decir que otras habilidades como Atención (Reconocimiento), Correr, Nadar o Agilidad no se utilicen también.

Disparando

Para disparar por lo general se usan las maniobras de combate a distancia *Disparar Arcos, Lanzar, Usar Pistola, Usar Rifle y Usar Armas Pesadas* y si el otro es consciente del ataque se trata de Acciones Opuestas de:

- *Arco* (si se ataca con arcos) / *Armas Arrojadizas* (si se ataca con armas arrojadizas o se lanza algo al objetivo con intención de impactar) / *Armas Pesadas* (si se ataca con armas pesadas) / *Rifle* (si se ataca con rifles) o *Pistola* (si se ataca con pistolas) **contra**
- *Esquiva* (si intenta esquivar el ataque) del defensor. Las esquivas se representan con las maniobras *Ponerse a Cubierto* (armas de fuego y energía) y *Esquivar* (el resto). En algunos extraños casos se podrá parar el ataque, y esto dependerá de cómo se pare, pero se deja a discreción del DJ dependiendo de la situación.

El resultado necesario para impactar se calcula según la Distancia del Objetivo y el Alcance del Arma.

El movimiento de atacante y defensor puede modificar la tirada de ataque (ver más abajo), así como el Tipo de Disparo y diversos factores más (ver más abajo aún).

Cada combatiente realiza una tirada de Acción Opuesta. Con un **grado relativo de éxito de 0** (esto es, si el ataque y la esquivada empatan), el turno de combate se declara neutro, nadie resulta herido.

Si el **grado relativo de éxito superior a 0** y el **nivel mínimo necesario para impactar es igualado o sobrepasado** (esto es, si el atacante supera al defensor e iguala el número necesario para impactar al tirar y sumar la habilidad pertinente), el ganador comprueba si golpeó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor.

Si un combatiente no puede luchar en un turno (porque está inconsciente o porque está sorprendido por el atacante), el combate puede ser una Acción no Opuesta para el luchador activo, normalmente contra el nivel de dificultad mínimo para impactar.

Los personajes no están limitados a atacar cada turno. Pueden huir, negociar, intentar un despiste acrobático, o cualquier otra maniobra que consideren apropiada. Ver **Acciones de Combate** para comprobar los costes en AC de distintas maniobras.

Distancia del Objetivo y Alcance del Arma:

Los ataques a distancia, a diferencia de los ataques cuerpo a cuerpo tienen una dificultad mínima para impactar que no es fija, sino que depende de la Distancia del Objetivo, esto es la distancia a la que se encuentra aquello a lo que queremos impactar; y del Alcance del Arma, la distancia máxima a la que el arma puede impactar produciendo daños.

Para calcular la dificultad mínima para

impactar se siguen los siguientes pasos:

- Primero hay que calcular la Distancia a la que se encuentra el enemigo y compararla con las distancias de la **TABLA 5.2: Distancias del Objetivo y dificultades mínimas** para saber cuál es el resultado mínimo necesario para impactar.
- Cada arma tiene un listado de Alcance. Este representa la distancia máxima a la que el arma hace daño (la mayoría de armas pueden alcanzar blancos más lejanos, pero la munición y la precisión reducen sensiblemente su eficacia a esas distancias). **Por lo que si la distancia del Objetivo es superior al Alcance del Arma el disparo no impactará.**

Ejemplo: La Pistola Semiautomática tiene un Alcance de 75 metros. Para alcanzar a un enemigo a 5 metros sería necesario un Mediocre, para impactar a un enemigo a 30 metros sería necesario un Bueno. La Pistola no puede dañar a enemigos que se encuentren más allá de los 75 metros.

El Alcance de las armas viene indicado de dos maneras, con un valor numérico y con la palabra equivalente según la tabla 4.3. Así los Cazadores y Directores de Juego que le den más importancia al valor numérico pueden utilizarlo, pero aquellos que no les interese tanto puede utilizar el adjetivo correspondiente a su alcance. Según esto el Alcance de la Pistola indicará: 75m. (Excelente).

Esta opción además permite diferenciar tipos de pistola dándoles distintos alcances numéricos a distintos modelos del arma, en el caso de que se desee llevar a cabo tal clase de diferenciaciones.

Es necesario superar la dificultad mínima para impactar en la tirada (aparte de la tirada de Esquivar del oponente). Pero ese resultado mínimo necesario para impactar puede variar por muchas otras cosas...

Movimiento del Atacante y del Objetivo:

Los ataques a distancia se ven también influenciados por el movimiento del atacante y los del objetivo. Esto viene también en la sección **Modificadores de Combate**, pero por ser tan usuales e importantes se mencionan también aquí.

- Si el Atacante o el Objetivo se han movido significativamente (han utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un **-1** al uso de *Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar*.
- Si el Atacante **Y** el Objetivo se han movido significativamente (han utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un **-2** al uso de *Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar*.
- Si **Ni** el Atacante **NI** el Objetivo se han movido significativamente (han utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento) y el atacante sabe donde está el objetivo. El atacante tiene un **+1** al uso de *Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar*.

Listado de Maniobras a Distancia

- **Apuntar:** Un personaje puede decidir apuntar a un enemigo con un arma a distancia. Si el personaje que ataca a distancia realiza una maniobra de Apuntar obtiene +1 al Ataque. Por cada maniobra sucesiva de apuntar se gana otro +1 hasta un máximo de +3; aunque deben realizarse en turnos sucesivos, no se pueden realizar más de una maniobra de Apuntar por turno. No se pueden realizar maniobras de movimiento y apuntar en un mismo turno salvo que se tenga el *Don Puntería Zen* (y siempre que se tengan AC para hacerlo). Cuesta 2 AC.
- **Disparar Arcos:** La persona ataca con un arco. Se trata de una Acción Opuesta de *Arcos* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **FO Arco = Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 3 AC y no incluye sacar una flecha (pero si el ponerla en el arco una vez se tiene en la mano). Sacar una flecha de un carcaj se considera maniobra de *Sacar un objeto a mano* (2 AC).
- **Lanzar:** La persona lanza algún tipo de objeto (sea uno de los listados bajo *Armas Arrojadas* en el **Capítulo 5: Equipo** o no). Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Arrojadas* del atacante contra *Esquivar* del defensor,

TABLA 5.2: Distancias del Objetivo y dificultades mínimas

Distancia del Objetivo	Dificultad mínima para impactar
Entre 0 y 10 metros	Mediocre
Entre 11 y 20 metros	Normal
Entre 21 y 50 metros	Bueno
Entre 51 y 100 metros	Grande
Entre 101 y 500 metros	Excelente
Entre 501 m. y 1 km.	Asombroso
Entre 1 y 2 kilómetros	Legendario
Entre 2 y 3 kilómetros	Legendario+1
Más de 3 kilómetros	Legendario+2

ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **FO Arma Arrojadiza**= **Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 2 AC y no incluye sacar el objeto. Sacar un objeto dependerá de donde se tenga guardado.

- **Observador:** Cuando se quiere localizar objetivos y corregir disparos (con mapa y compás, por medio de GPS o lo que resulte apropiado para el NT) se usa esta maniobra. Implica tener los instrumentos adecuados a mano y el DJ proporcionará modificadores dependiendo de la posición en la que se haga la maniobra. Cuesta 4 AC.
- **Ponerse a Cubierto:** Normalmente las balas y los rayos no se pueden esquivar propiamente, pero uno puede intentar ponerse a cubierto, si hay un sitio en el que cubrirse. Para poder realizar esta maniobra tiene que haber algún sitio en el que ponerse a cubierto que se encuentre a una distancia no superior
- **Usar Armas Pesadas:** La persona ataca con un arma pesada. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Pesadas* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **FO Arma Pesada**= **Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 4 AC.
- **Usar Pistola:** La persona ataca con una pistola. Se trata de una Acción Opuesta de *Pistola* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **FO Pistola**= **Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 3 AC.

a 1/3 del MOV del personaje. Se trata de una Acción Opuesta de *Esquivar* del defensor contra la Habilidad correspondiente al ataque, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. Cuesta 1 AC.



- **Usar Rifle:** La persona ataca con un rifle. Se trata de una Acción Opuesta de *Rifle* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **FO Rifle**= **Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 3 AC.

Maniobras de Gun Kata:

- **Mover y Disparar:** Un personaje con el Don Gun Kata puede mover y disparar con Pistolas o Rifles (una de las dos: con el tipo de arma que haya elegido al comprar el Don) en un mismo turno sin sufrir negativos al disparo por haberse movido. *Cuesta las AC de movimiento y disparo que haga.*
- **Esquivar Disparos:** Normalmente no se pueden esquivar disparos (salvo en situaciones especiales en las que el DJ decida lo contrario), pero el personaje que tenga el Don Gun Kata puede realizar esta maniobra dos veces por

turno. El personaje intenta esquivar un disparo enemigo. Se trata de una Acción Opuesta de *Esquivar* del defensor contra la Habilidad correspondiente al ataque, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. Cuesta 1 AC.

- **Disparo en el Aire:** Un personaje con el Don Gun Kata puede saltar y disparar a un rival en el aire. Al saltar y disparar se proporciona un -1 a aquellas personas que le disparen ese turno (aparte de los negativos habituales por movimiento). Como aspecto negativo, para poder realizar esta acción es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada por lo que se tienen que pagar las AC de ese movimiento, pero no se sufren los negativos de mover y disparar. *Cuesta 3 AC más el coste de lo que se mueva.*
- **Disparo Simultáneo:** Es necesario tener el Don *Ambidiestro* aparte de



Gun Kata para hacer esta maniobra. El personaje puede disparar con dos armas a la vez, realizando efectivamente 2 disparos pero *contanto como una sola maniobra de Ataque*, por lo que no incurre en penalizadores por realizar más de 1 maniobra de Ataque en el segundo disparo (salvo que ya se tengan por maniobras anteriores). Cuesta 5 AC, y 4 AC si se tiene el Don Gun Fu y se usa dos copias del arma predilecta.

- **Sentidos de combate:** El practicante de Gun-Kata esta adiestrado para obtener mucha más información relevante que un combatiente normal. Por ello al realizar una maniobra de Reconocimiento (1AC) no sabe simplemente si hay algo que no cuadra; sino que obtiene toda la información que normalmente habría obtenido con una tirada de Atención. Cuesta 1 AC.

Tipo de disparo: Cadencia de Fuego (CdF)

Todas las armas de fuego tienen un valor llamado **Cadencia de Fuego**. La CdF es la combinación de una letra (indicando el tipo de recarga que tiene o el tipo de disparos que hace) y un número (que indica la cantidad de disparos que el arma puede hacer, esto es la cantidad de balas que se pueden disparar por turno). Por ejemplo la Pistola Semiautomática tiene CdF S5, lo que significa que es un arma semiautomática que puede disparar de 1 a 5 balas en un turno.

Pero antes de explicar la cadencia de fuego debemos decir **que por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las acciones ese turno**, aunque se ataque a más de un enemigo gracias a un arma automática (y por lo tanto disparando muchas balas).

No se puede atacar a enemigos que se encuentren a más de 3 metros de distancia entre ellos en un mismo turno, salvo que el DJ quiera una partida especialmente cinematográfica.

CdF

Como se ha dicho la CdF está compuesta por dos elementos tipos de recarga (y modos de disparo) y cantidad de balas que se pueden disparar por turno. Vamos a ver los tipos y la cantidad de disparos que se pueden hacer con cada tipo. Los distintos tipos y sus efectos en juego se pueden ver en la Tabla 4.4 Cadencia de Fuego, pero los desglosamos en cada tipo para facilitar su comprensión.

- **A – Automática:** Arma de fuego que se recarga automáticamente después de cada disparo y con la que es posible efectuar varios disparos sucesivos al accionar el disparador una sola vez. Ya sean de 3, 5, o 200 las ráfagas son definitorias del arma automática. Aunque algunas de estas armas pueden tener esa capacidad parcialmente reducida. Las armas con CdF 6 o superior pueden disparar en fuego automático; cuando se aprieta el gatillo en vez de disparar un proyectil disparan varios, aunque como solo se aprieta una vez el gatillo solo cuenta como 1 maniobra de disparo. Todas las armas automáticas pueden realizar pequeñas ráfagas de 3-4 disparos, por lo que todas las armas Automáticas se consideran de Ráfaga. Si miramos el modificador que se obtiene por hacer una ráfaga de 3 y por disparar entre 6 y 10 balas vemos que es el mismo. Eso significa exactamente lo que parece. Por encima de 3, 4 proyectiles y hasta un volumen considerablemente mayor de munición (superior a 10 balas) tan solo desperdicias munición. Algunas armas “de rayos” se consideran Automáticas por su elevada Cadencia de Fuego (y utilizan las mismas reglas), no porque lo sean realmente.
- **S – Semiautomática:** Arma de fuego que después de cada disparo se recarga automáticamente y con la que sólo es posible efectuar un disparo al accionar el disparador cada vez. La principal diferencia respecto a las automáticas es que el ciclo de disparo se interrumpe

tras realizar un único disparo. Las armas con cadencia de fuego menor de 1-5 solo pueden disparar un proyectil cada vez que se acciona el gatillo (una maniobra de 3AC). Esto es, son armas semiautomáticas. Una pistola con CdF 3 se puede disparar al coste de 3AC por proyectil hasta tres veces por turno (en total 9AC) y con un -1 acumulativo por disparo. A efectos prácticos se trata de distintas maniobras de disparo. Algunas armas “de rayos” se consideran Semiautomáticas

- **R – Ráfaga:** Algunas armas tendrán capacidad de realizar ráfagas de 3 disparos; de hecho la ráfaga corta entre 3 y 4 disparos es el modo óptimo de uso de un arma automática ya que no dificulta sensiblemente el control del arma y si mejora las posibilidades de impactar. Estas armas llevan una R en la CdF. Dependiendo de la cantidad de proyectiles disparados por maniobra de disparo (3AC) se da un modificador positivo al impacto (que afecta tanto a la posibilidad de impactar como al daño, pero solo se suma a la posibilidad de impactar; pues si lo logra el grado de éxito por el que se impacta se añade al FO), tal como se indica en la **TABLA 5.3: Cadencia de Fuego**. Este modificador se apila con el -1 por cada enemigo al que se ataque más allá del primero.
- **Sin letra:** Aparte es posible que un arma no tenga indicada ninguna letra y su CdF >1, en tal caso será un arma en la que cada disparo se considera una

maniobra distinta, como se si tratase de una semiautomática.

Ejemplo: Hudson dispara con su Fusil de asalto que tiene una CdF 20. Si decide disparar una bala realizará una tirada de Rifle normal (modificada por distancia, etc.). Si decide hacer una ráfaga de 6 balas tiene un +1 a la tirada de Rifle; pero si quiere impactar a dos enemigos distintos tiene un -1 adicional, por lo que en total tiene un +0 a su tirada de Rifle. Si decide disparar 16 balas tiene un +2 a su tirada; pero si quiere impactar a dos enemigos distintos tiene un -1 adicional, por lo que en total tiene un +1 a Rifle.

Tipo de disparo: Armas de Área

En CdB existen armas que afectan también a la zona alrededor del blanco. Por ejemplo las granadas. Esto es representado por la característica del arma llamada **Área**. Se trata de un número (en metros) que indica la tasa a la que decrece el daño producido por el arma, cada unidad de esa distancia alejada del punto de impacto, el daño se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).

Ejemplo: la Granada de Fragmentación tiene un FO 5 y un Área de 2 metros. De 0 a 2 metros el FO será +5, de 2 a 4 metros será +2, de 4 a 6 metros será +1 y no tendrá efecto más allá de 6 metros.

La única manera de esquivar una explosión de área es moverse fuera del área antes de que explote (granadas y similares se supone que explotan al final del turno).

TABLA 5.3: Cadencia de Fuego

CdF	Modificador	Notas
1-5 (S)	0	Solo armas con CdF Semiautomático. Cada bala que se dispare cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
3-4 (R)	+1	Solo armas con CdF Ráfaga. Disparar la ráfaga cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
1-2 (A)	0	Solo armas con CdF Automático. Disparar la ráfaga cuesta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
3-10 (A)	+1	Solo armas con CdF Automático. Disparar la ráfaga (sea de las balas que sea) cuesta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada. Por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las acciones ese turno.
11-15 (A)	+2	
16-20 (A)	+3	

Tipo de disparo: Fuego de Cobertura

El Fuego de Cobertura (o de supresión) consiste en disparar en la dirección del enemigo para reducir su habilidad para disparar, ya que asomarse para hacerlo puede suponer ser impactado por los disparos del Fuego de Cobertura. Cuando se hace Fuego de Cobertura se realiza un disparo con un -3 (para comprobar si se tiene suerte y se impacta), pero el enemigo (o los enemigos) al que se dispara tiene un penalizador a sus disparos equivalente al Modificador de Cadencia de Fuego.

Ejemplo: John hace un Fuego de Cobertura (con CdF 10A y obtiene un Modificador de +1 por su CdF) contra el francotirador para que Menelao pueda avanzar. John dispara con un -2 (+1 CdF y -3 por Fuego de Cobertura, y falla su tirada, lo que quiere decir que no impacta), pero el francotirador tiene un -1 por el Fuego de Cobertura de John.

MODIFICADORES DE COMBATE

Algunas situaciones demandan que el nivel del rasgo de un personaje u otro sea modificado. Aquí resumimos todos los modificadores que pueden darse en un combate. Presentamos dos sistemas de modificadores distintos, el **Sistema Simplificado** y el **Sistema Completo**.

El DJ debería escoger el que más se acomode a su forma de jugar, aunque por defecto la aventura **Morir... Tal Vez Gritar** se utiliza el **Sistema Completo**.

Modificadores de Combate: Sistema Simplificado

Si crees que recordar todos los modificadores del Sistema Completo pueden complicar en exceso el combate o ralentizarlo puedes aplicar un único modificador de +/-3. Determinar el valor exacto es bastante simple:

- +3 son condiciones ideales. En una galería de tiro con buenos apoyos y tus armas preparadas, sin ninguna presión. O en un “Dojo” con tu instructor asistiéndote en el ensayo de una “Kata” que ya conoces.
- 3 son las peores condiciones posibles. Intentando abatir a un enemigo bien parapetado bajo una lluvia torrencial y en medio de un combate mayor. O enfrentándote en solitario a una línea de Piqueros sin ninguna protección y armado solo con un machete.
- +0 son las condiciones “normales” de un combate. Con alguno de los adversarios moviéndose, con condiciones deficientes de luz, o simplemente con el conocimiento de que puedes morir. Si se dan varios de estos factores “normales” a lo mejor debieras aplicar un -1.

Si ambos contrincantes tienen bonificadores simplifica éstos restando el menor número al mayor. Si un contendiente tiene +2 y el otro +1 el primero tendrá un +1.

Si ambos tienen penalizadores simplificalos también. Si un contendiente tiene -2 y el otro -1 el primero tendrá un -1. Si uno de ellos tiene un penalizador y otro un bonificador suma el penalizador al bonificador. Si un contendiente tiene +2 y el otro -1 el primero tendrá un +3. Sin embargo intenta que nunca se supere un modificador de +/- 3 para un mismo personaje. Si es necesario no agrupes los modificadores de los adversarios, aunque lo ideal sería que el “modificador total” nunca llegase a +/-3.

Modificadores de Combate: Sistema Completo

La tabla que se encuentra en la siguiente página resume los modificadores que se han comentado durante este capítulo, e incluye algunos nuevos.

Su función es ser más que nada una ayuda y una guía para el DJ, y recomendamos que solo la utilicen de forma rigurosa los amantes del combate detallado. Aquellos que escojan

Modificadores de Movimiento Y Posición

Si el Atacante o el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un -1 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar. Si el Atacante Y el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un -2 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar. Si Ni el Atacante NI el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un +1 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra arrodillado -1 al Ataque.

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra tirado en el suelo -2 al Ataque.

Si el objetivo tiene cobertura parcial (medio cuerpo) -1 al Ataque.

Si el objetivo tiene cobertura total (todo el cuerpo menos la cabeza y el arma) -2 al Ataque.

Si el atacante de un ataque a distancia usa un arma larga (como un rifle, ballesta, o arco) a 5 o menos metros del blanco. Este tiene +1 a su Acción Opuesta de Esquivar, Armas cuerpo a Cuerpo, Pelea, etc.

Si un luchador tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición. Esto incluiría el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.

Tipos de Ataque

Siempre puedes escoger hacer un ataque total: +2 al Ataque, -2 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la ofensiva: +1 al Ataque, -1 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la defensiva: -1 al Ataque, +1 a la Defensa

Siempre puedes escoger hacer una defensa total: -2 al Ataque, +2 a la Defensa

Modificadores por Apuntar (en general y a partes específicas)

Si el personaje que ataca a distancia realiza una maniobra de Apuntar +1 al Ataque. Por cada maniobra sucesiva de apuntar se gana otro +1 hasta un máximo de +3; aunque deben realizarse en turnos sucesivos.

Si se utiliza un visor telescópico en un rifle y se realiza una maniobra de Apuntar a una distancia superior a los 20 metros +1 adicional al Ataque por la primera maniobra de Apuntar. Además el límite de +3 por maniobras de Apuntar permanece.

Apuntar hacia una parte específica del cuerpo (como un ojo o una mano) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar y además tendrá un -1 al Ataque. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó. Apuntar a una parte general del cuerpo (cómo un brazo, una pierna o la cabeza) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

Modificadores Generales

Un luchador que está Herido tiene un -1 al Ataque.

Un luchador que está Herido Grave tiene un -2 al Ataque.

El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que se enfrente cuerpo a cuerpo (salvo que tenga el Don Visión Periférica).

El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que dispare ese turno. Puede atacar a más de un oponente con una maniobra, pero no a oponentes que estén separados más de 3 metros. Ver Cadencia de Fuego (CdF).

El personaje tiene un -1 acumulativo por cada maniobra de ataque que realice más allá de la primera.

El luchador tiene un -1 al Ataque si utiliza un arma en cada mano (salvo que tenga el Don Ambidiestro). Si lleva un arma en cada mano pero solo utiliza una no tiene negativos.

utilizar las Acciones de Combate encontrarán estos modificadores útiles para el estilo de juego táctico que las AC potencian.

Por otro lado los que prefieran un juego mucho más narrativo solo deberían utilizar esta tabla cómo guía de los modificadores que pueden afectar a una situación. Una manera de hacer esto (ideal si se escogen las **Acciones de Combate Orientativas** o las **Maniobras por Turno Libres**) es dejar que el jugador describa lo que quiere hacer, y tras escucharle decidir de manera libre que modificador total tendrá para hacerlo.

REGLA OPCIONAL: Apuntando a partes específicas del cuerpo

Apuntar a partes específicas del cuerpo es algo muy común. Muchos Directores de Juego prefieren narrar ellos los efectos de apuntar a una parte específica sobre la marcha, teniendo en cuenta factores cómo el arma usada, la armadura del adversario, el momento narrativo concreto, etc. Pero otros DJs preferirán un sistema más reglado. Para ellos es esta Regla Opcional.

- **Apuntar hacia una parte específica del cuerpo** (como la cabeza o una mano) requerirá un resultado natural (esto es en la tirada de los dados sin aplicar ningún modificador) mínimo **Grande** para acertar y además tendrá un -1 al Ataque.
- **Apuntar a una parte general del cuerpo** (cómo un brazo, una pierna) requerirá un resultado natural (esto es en la tirada de los dados sin aplicar ningún modificador) mínimo **Grande** para acertar.

Si se obtiene el nivel necesario para impactar, pero no se saca un *Grande* en la tirada de dados se gana la acción opuesta, se impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

Estos son los efectos de apuntar a una parte específica de un cuerpo:

- **Brazos:** Si se obtiene un resultado de *Herida Grave* o superior el brazo queda inutilizado. Se obtiene la Limitación *Sin un Brazo* hasta que se cure el daño.

- **Cabeza:** Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.
- **Cola:** Si se obtiene un resultado de *Herida Grave* o superior se pierde el *Don Cola* hasta que se se cure el daño
- **Corazón:** Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.
- **Manos o Garras:** Si se obtiene una *Herida Grave* se tiene un -1 adicional a manipular con la mano afectada. Las garras quedan inutilizadas y se pierde el *Don* hasta que pueda usarse de nuevo.
- **Torso:** Daño Normal
- **Ojos:** FO +2. Se obtiene la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)* hasta que se cure el daño, si se puede curar.
- **Piernas o Patas:** Si se obtiene un resultado de *Herida Grave* o superior la pierna (o pata) queda inutilizada. Se obtiene la Limitación *Sin una Pierna* hasta que se cure el daño.
- **Pies:** Si se obtiene un resultado de *Herida Grave* o superior el pie queda inutilizado. El MOV se reduce a la mitad hasta que se cure el daño.
- **Rodilla:** Si se obtiene un resultado de *rodilla* (o pata) queda inutilizada. -2 MOV y se obtiene la Limitación *Sin una Pierna* hasta que se cure el daño.

DAÑO Y HERIDAS

En Cacería de Bichos se utiliza la **Escala de Heridas** para llevar el control del estado de salud de un personaje.

Escala de Heridas (EH)

La EH es la herramienta utilizada para calcular el daño que puede soportar un personaje y los efectos que este daño tiene en el mismo.

La EH está compuesta por tres partes. Una de ellas es fija, la **Categoría de Heridas** (ver más abajo), las otras son el **Rastreo de Combate** y los **Puntos de Herida** que dependen de CON y VOL respectivamente

- **Rastreo de Combate:** la cantidad de daño necesaria con un golpe para infligir una herida de esa **Categoría de Heridas** concreta. Se busca el Factor de Daño que el personaje recibe en su Rastreo de Combate y se marca un Punto de Herida.
- **Puntos de Heridas:** cantidad de heridas de cada tipo que puede sufrir un personaje concreto en cada **Categoría de Heridas**. Al marcar un Punto de Heridas en una **Categoría de Heridas** concreta se sufren los efectos de tener una Herida de esa Categoría. Si sufre daño y todos los puntos de heridas de esa Categoría están llenos marca un Punto de Herida de la categoría superior, sufriendo también sus efectos.

Categoría de Heridas

El daño sufrido en un combate se encuadra entre siete **Categorías de Heridas**:

- **Sin daño:** El personaje no está necesariamente sano, puede estar enfermo. Pero no tiene ninguna herida de combate que sea lo bastante reciente como para molestarle.
- **Rasguño:** sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un personaje llegue a estar *Herido* si recibe otro golpe. La herida en sí puede ser un arañazo, corte, cardenal, etc.
- **Herido:** el personaje está herido de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: tiene un -1 a toda acción o maniobra. Un resultado de *Herido* también puede ser llamado *Herida Leve*.
- **Herida Grave:** el personaje está gravemente herido y está tambaleándose: tienen -2 a toda acción o maniobra. Solo puede curarse por completo con la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*.
- **Incapacitado:** el personaje está tan malherido que se ve incapaz de realizar cualquier maniobra, excepto el arrastrarse de cuando en cuando

por el suelo por pequeñas distancias o murmurar un importante mensaje. Solo puede ser curado por completo con la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*.

- **Moribundo:** el personaje no sólo está inconsciente, sino que morirá en menos de una hora (o puede que en mucho menos tiempo si tiene más heridas) sin ayuda médica. Nadie se recupera de estar *Moribundo* por sí mismo, a menos que tenga mucha suerte. Solo puede ser curado por completo con la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*.
- **Muerto:** pues eso. Hazte otro personaje. Si mueres en una instalación médica apropiada e inmediatamente se te trata, y el médico saca un resultado superior a Legendario el DJ puede pensar en dejarte sobrevivir.

Factores de Daño Ofensivo y Defensivo

Cuando se determina cómo de herido está un personaje al ser golpeado en combate hay que tener en consideración dos tipos de factores, los ofensivos (que son los que hacen incrementar el daño, FO) y los defensivos (que son los que hacen disminuir el daño, FD). Luego el **Factor de Daño** será el resultado de sumar todos los FO y posteriormente restarle todos los FD.

Factor Ofensivo (FO)

Representa el daño que puedes hacer con un ataque cuerpo a cuerpo. El FO de un ataque concreto es igual:

- Al Grado Relativo de Éxito del ataque: Cuanto mejor sea el golpe, mayor será el daño.
- Más la FUE del personaje si utiliza *Pelea, Armas Cuerpo a Cuerpo, o Artes Marciales*. Nótese que pegar una patada proporciona un bonificador adicional a la FUE.
- En el caso de estar utilizando algún arma cuerpo a cuerpo se le suma el Daño del arma.

- Si se pega un Puñetazo se añade 1 al FO, si se pega una patada se añade 2 al FO, pero en ambos casos el daño que hagan será de *Fatiga*, salvo que se tenga el *Don Puños/Pies de Acero*.
- Si utiliza un arma de fuego no se suma la FUE, sino que se suma solamente el Daño del arma.
- El *Don Puños/Pies de Acero* aumenta en 2 la FO si se golpea con puñetazo o patadas respectivamente.
- Si el atacante tiene una Escala superior al defensor le suma 1 al FO por cada punto de Escala por encima de 1.

Factor Defensivo (FD)

Esto es la cantidad que le restas al Factor Ofensivo del ataque de tu oponente. El FD de un ataque concreto es igual:

- A la armadura que se lleve.
- El *Don Resistencia al Daño* aumenta en 2 el FD.
- Si el defensor tiene una escala superior al atacante le suma 1 al FD por cada punto de escala por encima de 1.

Aplicando el Daño.

El Daño realizado por el ataque es igual a la FO menos la FD.

- Si el resultado es **menor que 0** el personaje defensor no sufre daño alguno.
- Si el resultado es **0** el personaje defensor se apunta un rasguño.
- Si el resultado es **mayor que 0** el personaje defensor busca ese número en la fila superior de su EH (*Rastreo de Combate*) para comprobar que **Categoría de Heridas** ha sufrido. Marca uno de los **Puntos de Heridas** de esa **Categoría de Heridas** y sufre los efectos de tener una Herida de esa Categoría. Si todos los

Puntos de Heridas de esa categoría están llenos se marca un Punto de Herida de la categoría superior.

Ejemplo: Spudmeyer tiene FOR Buena y VOL Normal, por lo que su Escala de Heridas queda así:

Puntos de Herida	Heridas	Rastreo de Combate
OOO	Rasguño	1-3
OO	Herido	4-5
OO	Herida Grave	6-7
O	Incapacitado	8-9
O	Moribundo	10+

El DJ le dice al jugador que lleva a Spudmeyer que sufre un daño de 6. Este marcará uno de los dos Puntos de Herida que hay bajo la casilla Herida Grave y sufrirá los efectos pertinentes por tener una Herida Grave. Si luego Spudmeyer sufre más daño, y su Dj le dice que esta vez el daño ha sido de 3 marcará uno de los tres puntos que hay bajo la casilla de Rasguño, por lo que tendrá un Rasguño y una Herida Grave, que luego tendrán que tratarse por separado.

FATIGA

En Cacería de Bichos se utiliza la **Escala de Fatiga** para llevar el control de lo agotado que se encuentra un personaje.

Escala de Fatiga (EF)

La EF es la herramienta utilizada para calcular el cansancio y el aturdimiento que puede soportar un personaje y los efectos que este tiene en el mismo.

La EF está compuesta por tres partes. Una de ellas es fija, la **Categoría de Fatiga** (ver más arriba), las otras son el **Rastreo de Fatiga** y los **Puntos de Fatiga** que dependen de CON y VOL respectivamente

FO Cuerpo a Cuerpo= Grado Relativo de Éxito + FUE +1 (si puñetazo, daño de Fatiga) +2 (si patada, daño de Fatiga) + Daño del Arma + Dones +/- Escala
FO a Distancia= Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma + Dones +/- Escala
FD = Armadura + Dones +/- Escala

- **Rastreo de Fatiga:** la cantidad de Daño de Fatiga necesaria con un golpe, por un uso de poderes psiónicos, o por simple cansancio para recibir una **Punto de Fatiga** en una **Categoría de Fatiga** concreta. Se busca el Factor de Daño que el personaje recibe en su Rastreo de Fatiga (que es igual al Rastro de Combate) y se marca un Punto de Fatiga de esa Categoría.
- **Puntos de Fatiga:** cantidad de fatiga de cada tipo que puede sufrir un personaje concreto en cada **Categoría de Fatiga**. Al marcar un Punto de Fatiga en una **Categoría de Fatiga** concreta se sufren los efectos de tener Fatiga en esa **Categoría**. Si sufre suficiente Fatiga cómo para llenar una **Categoría** marca un Punto de Fatiga de la **Categoría** superior, sufriendo también sus efectos.

Categoría de Fatiga

La Fatiga sufrido en un combate por un personaje se encuadra entre seis **Categorías de Fatiga**:

- **Sin fatigar:** El personaje está fresco, cómo recién levantado.
- **Fatigado:** sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que un personaje llegue a estar Aturdido si sigue esforzándose.
- **Aturdido:** el personaje está fatigado de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: todos los rasgos tendrán un -1 durante un minuto. Un resultado de Aturdido en un combate puede ser llamado Levemente Aturdido.
- **Gravemente Aturdido:** el personaje está muy fatigado y posiblemente esté tambaleándose: todos los rasgos tienen un -2 durante cinco minutos.
- **Incapacitado:** el personaje está tan fatigado que se ve incapaz de realizar cualquier maniobra, excepto el arrastrarse de cuando en cuando por el suelo por pequeñas distancias o murmurar un importante mensaje. Para recuperarse necesita descansar 15 minutos

- **Exhausto:** cae inconsciente. Un personaje inconsciente no necesita curación para recuperar completamente la salud, sólo tiempo. Por lo general el tiempo necesario es de una hora. A los 15 minutos recuperará la consciencia, pero no podrá actuar.

Daño de Fatiga: Aturdimiento e Inconsciencia

Un jugador puede declarar que su personaje intentará aturdir o dejar inconsciente a su oponente en lugar de herirlo. Usar la parte plana de una hoja, o golpear con la culata de un arma puede ser útil para lograrlo.

El daño se calcula de manera normal, pero cualquier daño infligido no hiere al oponente: en lugar de ello, lo aturde.

Acciones que provocan Fatiga

Hay toda una serie de acciones que fatigan al que las realiza, muchas veces de manera automática, otras veces por acumulación de **Contadores de Fatiga**.

Cada vez que un personaje realice una acción o maniobra que fatigue, pero no proporcione fatiga directamente (cómo cambiar de forma o utilizar poderes psiónicos) dale un Contador de Fatiga. En la **TABLA 5.4: Acciones que causan Fatiga** hay unos cuantos ejemplos.

Cuando acumule suficientes contadores (al final del día, de una escena, o cuando use dos poderes de golpe en una misma escena), haz que tire CON contra una dificultad basada en la **TABLA 5.5: Contadores de Fatiga**. Si el personaje no consigue alcanzar la dificultad, usa el grado de fracaso como *Rastreo de Fatiga* en la EF, pero ignorando armadura.

Aparte de esto hay acciones, dones e incluso algunos Poderes Psiónicos que proporcionan un **Punto de Fatiga automáticamente**. En tal caso se empiezan a aplicar empezando por Fatigado y se va aumentando progresivamente si se van adquiriendo más Puntos de Fatiga. Los efectos desapa-

recen según la Categoría, salvo los de no dormir, que permanecen hasta que se descanse. Cuando se rellenan todos los Puntos de Fatiga y se sigue recibiendo de alguna forma daño de Fatiga se aplica cómo Daño de Heridas de la forma normal.

Realizar una maniobra de **Ataque** proporciona 1 Contador por cada turno en que se realicen maniobras (sin importar la cantidad de maniobras que se hagan en 1 turno).

FATIGA Y HERIDAS EN PERSONAJES SECUNDARIOS

En algunos casos el DJ querrá utilizar algún bicho, pero en lugar de enfrentarlo contra uno o unos cuantos bichos querrá enfrentar a los Cazadores contra muchos enemigos. O quizás los Cazadores decidan pelearse con un personaje secundario que no tiene especial capacidad para el combate, o que no ha sido diseñado a tal propósito. Otra opción es que el DJ quiera darle un toque cinematográfico a la partida. Para representar ese tipo de situaciones, o sim-

plemente crear enemigos fáciles de matar solo hay que hacer 2 cosas:

- No otorgar Puntos Fudge a los personajes secundarios.
- Utilizar esta Escala de Heridas y de Fatiga en lugar de la correspondiente por sus Atributos.

Puntos de Herida	Heridas	Rastreo de Combate
OOO	Rasguño	1-3
OO	Herido	4-6
O	Fuera de Combate	7+

CURACIÓN

Las heridas se curan mediante habilidades médicas y mediante tecnología. Un Rasguño es demasiado insignificante para requerir una tirada de habilidad de curación. Los Rasguños suelen borrarse tras una batalla, siempre que los personajes dispongan de cinco o diez minutos para atenderlos. No hace falta realizar tirada de *Primeros Auxilios* si se toman

TABLA 5.5: Contadores de Fatiga

Contadores de Fatiga	Dificultad	Contadores de Fatiga	Dificultad
1 - 2	Normal (0)	11 - 12	Legendario (5)
3 - 4	Buena (1)	13-14	Legendario +1 (6)
5 - 6	Grande (2)	15 -16	Legendario +2 (7)
7 - 8	Excelente (3)	17-18	Legendario +3 (8)
9 - 10	Asombroso (4)	19 -20	Legendario +4 (9)

TABLA 5. 4: Acciones que causan Fatiga

Acción	Puntos o Contadores de Fatiga
Andar	1 Punto / 2 horas
Mucha carga	1 Punto / hora
Correr en combate	1 Punto / turno
Carrera de fondo	1 Contador / 15 minutos
Nadar	1 Contador / 15 minutos
No dormir	1 Punto/hora sin dormir
Cambiaformas/Metamorfo	1 Contador / uso
Radar / Sonar	1 Contador / uso
Usar Poderes psiónicos	1 Contador / uso (o más, ver Poder)
Realizar maniobras de Ataque	1 Contador / turno

tiempo (se supone que tardan lo necesario para hacerlo bien). Pero si el tiempo es esencial el DJ puede pedir unas tiradas de *Primeros Auxilios* para comprobar lo bien que lo hacen y así decidir el tiempo que tardan en curar los rasguños. Existe equipo que puede reducir ese tiempo de curación.

Habilidades de curación.

Dos son las habilidades que se pueden utilizar para curar.

Primeros Auxilios:

Un resultado de *Bueno* en la habilidad de *Primeros auxilios*, puede curar *Rasguños*, *Heridas* y *Heridas Graves* en un nivel. A un personaje sólo se le puede aplicar una vez por *Punto de Herida* la tirada de *Primeros auxilios*, por lo que los que tengan *Heridas Graves* deberán acabar de ser curados por medio de la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*. Si se trata de un *Incapacitado* o *Moribundo* se necesitará una tirada de *Medicina*. Por lo tanto las *Heridas Graves*, *Incapacitado* y *Moribundo* siempre requieren el uso de la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para poder ser curadas por completo.

Se tiene un -1 por cada tirada de *Primeros Auxilios* que se haga sobre una persona al día a partir de la primera. Por lo tanto si se le cura una *Herida* y una *Herida Grave* la segunda que se cure lo hará con un -1. Si se le cura dos *Heridas* y una *Herida Grave* la segunda que se cure lo hará con un -1 y la tercera en ser curada lo hará con un -2.

Cuando se cura una *Herida Grave* y esta pasa a *Herida* recomendamos que se marque de forma distinta, para saber con facilidad que esa *Herida* debe curarse por medio de la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*. Si la tirada de *Primeros Auxilios* para curar una *Herida Grave* es superada con un **Grado de Éxito de 2** no se sufre el -1 por tener una *Herida* salvo que se lleva a cabo una actividad física fuerte (como correr, pelearse, escalar algo, o ganar un Contador de Fatiga de alguna manera).

La **dificultad** es *Buena*. Las condiciones de trabajo afectan también a la tirada:

- Trabajando en una instalación preparada, cómo una ambulancia o un hospital: *La dificultad disminuye en 2 niveles*.
- Utilizando el botiquín estándar: *sin modificar*.
- Trabajar sin botiquín, en circunstancias difíciles (en medio de una tormenta con lluvia, en trajes de vacío), etc.: *La dificultad aumenta en 2 niveles*.

Esta Habilidad tal cómo se presenta aquí supone el uso de un botiquín básico, no mucho más avanzado que los botiquines que llevan los ejércitos modernos. Los Kits de *Primeros Auxilios* de NT 3 proporcionan un +1 para curar *Heridas*.

Ciencia (Biología, Medicina y Xenología):

Ciencia (Biología) sirve para curar animales. *Ciencia (Medicina)* sirve para curar humanos, neo-humanos y para-humanos (o en el caso de un no humano los equivalentes de su raza). *Ciencia (Xenología)* sirve para curar alienígenas (o en el caso de alienígenas para curar humanos). *Ciencia* sirve para tratar *Heridas Graves*, *Incapacitados* o *Moribundos*.

- **Con el equipo adecuado:** El curar con habilidades médicas realistas precisa tiempo (aunque este tiempo dependerá de la calidad del equipo médico con el que se cuente). El éxito de la tirada meramente asegura que las heridas se curarán, si se cumple el reposo suficiente. La cantidad de tiempo que se precise depende de la decisión del DJ, aunque se recomienda que se cure una *Herida* por cada día de reposo (o dos días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). Las *Heridas Graves* pasarán a *Heridas* en un día de reposo (o dos días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). La *Incapacitación* pasará a *Herida Grave* en un día de reposo (o dos días sin reposo completo

pero sin grandes esfuerzos). El estado *Moribundo* pasará a *Incapacitado* en dos días de reposo (o cinco días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). La **dificultad** es Buena, pero esto requiere trabajar en una instalación preparada (ambulancia u hospital).

Ejemplo: Hudson tiene tres heridas (dos resultados de Herido y uno de Herido Grave), un compañero le realiza 3 tiradas de Primeros Auxilios con un dificultades Buena, Grande y Excelente, que pasa exitosamente, por lo que las dos Heridas Se convertirán en Rasguños, mientras que la Herida Grave se convertirá en una Herida (con el correspondiente modificador de -1). Posteriormente, de vuelta a su base, un médico militar le cura mediante Medicina y tratamientos regenerativos. Este médico obtiene una tirada de Medicina Grande por lo que la Herida se le curará en un día ya que dispone de un equipo bastante aceptable y guarda reposo.

- **Sin el equipo adecuado, pero con equipo:** Si se dispone de equipo de campaña que permita hacer operaciones quirúrgicas (cómo el Kit de Primeros Auxilios de NT 2 y el de NT 3). La curación se puede realizar pero la **dificultad** es Grande y puede sufrir alguna penalización impuesta por el equipo (a decisión del DJ). El resultado de esta curación reduce las *Heridas Graves, Incapacitados o Moribundos* en un nivel; pero estabiliza al paciente y le proporciona tiempo para ser evacuado y ser tratado con mayor profundidad.
- **Sin equipo:** La curación es casi imposible, pero se puede intentar. La **dificultad** es Legendaria. Si se consigue la tirada la se reduce la *Herida Grave*, el *Incapacitado* o el *Moribundo* en un nivel.
- **Con una cámara de Regeneración Celular de NT 4:** Se trata una cámara repleta de nanitos que son capaces de crear cualquier órgano y regenerar cualquier parte de un ser vivo. La cámara permite controlar a los nanitos, y es necesario un médico presente durante

todo el proceso de regeneración. **Cura por completo Rasguños** en 1 minuto, *Heridas* en 30 minutos, *Heridas Graves* en 1 hora, *Incapacitado* en 12 horas y *Moribundo* en 24 horas. Requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* contra **Dificultad Normal (0)** para ser utilizado y proporcionar el tratamiento adecuado. Curar un *Moribundo* requiere que el paciente realice una tirada de VOL de **dificultad Buena** para poder ser curado.

- **Con el Regenerador de NT 5:** Hay equipo, cómo el el Regenerador de NT 5 que permite curar cualquier tipo de herida. Este regenera cualquier herida, sea a piel, hueso u otro órgano. Utilizarlo requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* **dificultad Normal (0)**. Si se hace con éxito y nada interrumpe el tratamiento durante cierto tiempo (1 minuto para tratar una *Herida*, 5 minutos para tratar una *Herida Grave*, 15 minutos para tratar un *Incapacitado* y 30 minutos para tratar un *Moribundo*) la herida será **curada por completo**, sea de la gravedad que sea (aunque no puede devolver a la vida a un muerto). Curar un *Moribundo* requiere también que el paciente realice una tirada de VOL de **dificultad Buena** para poder ser curado. El DJ puede desarrollar otro equipo igual o más poderoso (aunque es tal caso sería más grande) a ese mismo NT.

Curación natural.

Se realiza tirada de curación natural cuando nadie trata una herida; o cuando tras ser tratada, pero no curada por completo, no se vuelve a tratar. Se realiza una tirada de CON cuyo efecto dependerá de la gravedad de la herida a curar. Cada herida se tira por separado.

- **Herido:** (se realiza la tirada a las 24 horas de haber sufrido la herida):
 - ◊ *Terrible:* la herida empeora un nivel.
 - ◊ *Pobre o Mediocre:* la gravedad de la herida no varía.
 - ◊ *Normal o mejor:* la herida se cura.

- **Herida Grave:** (se realiza la tirada a las 72 horas de haber sufrido la herida):
 - ◊ *Pobre:* la herida empeora un nivel.
 - ◊ *Mediocre:* la gravedad de la herida no varía.
 - ◊ *Normal o mejor:* la herida pasa a *Herida Leve*.
- **Incapacitado:** (se realiza la tirada a las dos semanas de haber sufrido la herida):
 - ◊ *Mediocre:* la herida empeora un nivel.
 - ◊ *Normal:* la gravedad de la herida no varía.
 - ◊ *Buena o mejor:* la herida pasa a *Herida grave*.
- **Moribundo:** (se realiza la tirada un mes después de haber sufrido la herida):
 - ◊ *Mediocre:* el personaje muere.
 - ◊ *Normal:* la gravedad de la herida no varía.
 - ◊ Buena o mejor: la herida pasa a Incapacitado.

OTROS PELIGROS

Las heridas físicas es uno de los mayores peligros a los que se puede enfrentar un Cazador, pero no el único. Muchos otros peligros acechan a los Cazadores, desde descompresión a ser quemados vivos en un incendio o morir de frío en mitad de un desierto helado. Cómo muchos de estos peligros pueden encontrarse también en combate, pudiéndolo inclinar decisivamente en un sentido u otro los incluimos en este Capítulo. Los distintos efectos que pueden producir los peligros que aparecen en esta sección son más bien guías generales que reglas escritas en mármol. El DJ es libre de cambiar el efecto de un peligro concreto para reflejar efectos más específicos que los mostrados aquí.

Ácido:

Los ácidos son algo muy variado, podemos encontrar ácidos muy débiles, cómo el zumo de limón, o ácidos muy fuertes, cómo el sulfúrico, el nítrico, etc. Los ácidos en CdB tienen un FO, igual que el resto de armas, pero el FO depende no solo de la intensidad del ácido, sino también de el uso que se haga de él, pues no es lo mismo rociar a alguien con un espray que contenga

ácido que sumergirlo en el mismo, o peor aún, inyectar el ácido en el cuerpo a alguien.

- Si el ácido es rociado con un espray tiene un **FO+0 aparte del FO del ácido**. Si impacta en los ojos y se produce una *Herida* o superior el personaje adquiere la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)*, que tendrá cura o no dependiendo de la ambientación...
- Si la víctima es sumergida en ácido este tiene un **FO+1 aparte del FO del ácido**. Si solo se sumerge la cara se produce el mismo efecto de *Sentido Deficiente (Ceguera)* que en el caso anterior. Además la piel se quema por completo, por lo que el personaje también adquiere la Limitación *Sentido Deficiente (Tacto)*. Esta podrá ser curada dependiendo del NT de la ambientación.
- Si el ácido es introducido en el cuerpo de la víctima de alguna manera el ácido tiene un **FO+3 aparte del FO del ácido** (excepto si la víctima tiene el Don *Estómago de Acero*, en cuyo caso tiene un FO+1 aparte del FO del ácido).

El ácido se come las protecciones, por lo que el FD proporcionado por una armadura protege del ácido, pero es consumido por el mismo. Cuando un ácido impacte en una armadura primero se aplica el daño de manera normal, pero tras esto se resta el FO del ácido (sin añadir el Grado de Éxito, solo el FO del ácido) al FD de la protección de manera permanente (hasta que la protección pueda ser reparada o cambiada por otra)

El ácido en contacto con la piel de una persona que produzca heridas de algún tipo tiene el efecto secundario de producir quemaduras (ver **Fuego** más adelante para una explicación de los efectos de las quemaduras):

- Si se recibe un daño de *Rasguño* se sufren quemaduras de primer grado.
- Si se recibe un daño de *Herida* se sufren quemaduras de segundo grado.
- Si se recibe un daño de *Herida Grave* se sufren quemaduras de tercer grado.
- Si se recibe un daño de *Incapacitado* o *Moribundo* se sufren quemaduras de cuarto grado.

Asfixia:

Cuando un personaje se queda sin aire (sin NADA de aire) adquiere 1 Punto de Fatiga por turno. Se empiezan a aplicar empezando por Fatigado y se va aumentando progresivamente a medida que se van adquiriendo más. Si en algún momento recibe aire deja de adquirir Fatiga, que va desapareciendo de manera normal. Si cae inconsciente (cuando la Fatiga llega a *Exhausto*) dos minutos después el personaje se muere.

Fuego:

El daño por contacto directo con el fuego, aparte del daño que produzca el fuego por sí mismo (que si se trata de fuego natural es de FO +1 o FO +2, pero se aplica cada turno en que se encuentra en contacto con él) tiene el efecto secundario de producir quemaduras:

- Si se recibe un daño de *Rasguño* se sufren quemaduras de primer grado, caracterizadas por el enrojecimiento e hinchazón de la piel, y por el dolor de la quemadura al tacto.
- Si se recibe un daño de *Herida* se sufren quemaduras de segundo grado, caracterizadas por el fuerte enrojecimiento e hinchazón de la piel (aparecen ampollas), por la posible caída de la piel, y por el dolor de la quemadura al tacto o al aire libre. Se obtiene la Limitación Clave *Feo*.
- Si se recibe un daño de *Herida Grave* se sufren quemaduras de tercer grado, caracterizadas por la pérdida de capas de piel, la inutilización de los nervios de la piel (se obtiene temporalmente la Limitación *Sentido Deficiente (Tacto)* hasta que la piel se regenere) y la aparición de edemas y manchas blancas o negras en la piel. Se obtiene



la Limitación Clave *Feo*. No se reciben Puntos de Desarrollo por obtener estas Limitaciones.

- Si se recibe un daño de *Incapacitado* o *Moribundo* se sufren quemaduras de cuarto grado, caracterizadas por todo lo que aqueja a las quemaduras de tercer grado, aparte de daño a los músculos y huesos (principalmente en las extremidades). Dependiendo de la intensidad del fuego que produzca las quemaduras es posible que sea necesario amputar un miembro (a decisión del DJ).

Presión Atmosférica:

Los extremos de presión atmosférica se dan en las atmósferas *Densas (enrarecidas)* y *Exóticas*, aunque también se dan en el fondo del mar. La presión natural para la mayoría de criaturas es de 1 atmósfera. Cuando un personaje se encuentra sin protección en una presión distinta debe hacer una tirada de CON para evitar sufrir daños. La tirada debe hacerse por cada minuto de exposición y tiene **difficultad Mediocre** con un -1 a la tirada por cada atmósfera de diferencia con la nativa. Si se falla la tirada se aplica el grado de fracaso de la tirada como daño.

Aparte si se sufre un paso repentino de atmósfera a vacío se produce una **descompresión explosiva**. En tal caso aparte del daño de asfixia se hace una tirada de CON **difficultad Normal**, si se falla la tirada se obtiene la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)*, *Metabolismo Debilitado* o *Duro de Oído* (o las todas si se pifa o se falla por 4+; no se obtienen Puntos de Desarrollo por ello) a escoger por el DJ.

Radiación:

La radiación tiene muchas fuentes, desde bombas nucleares hasta radiaciones cósmicas o solares. El daño de radiación desaparece con el tiempo, pero no completamente. El tiempo de recuperación natural de las heridas producidas por radiación es **4 veces** el tiempo que tardaría en curarse esa misma herida por medio de *Curación Natural*.

Cuando se recibe radiación y no se tiene protecciones adecuadas contra esta aparte del daño del ataque, accidente o efecto natural que lo cause se sufren unos efectos secundarios que dependen del FO del ataque (no del daño) recibido.

- Si el FO que produce el daño se encuentra entre FO 1 y FO 5 se recibe la Limitación *Intolerancia al Dolor* hasta que el daño sea curado (no se reciben Puntos de Desarrollo por la Limitación). El personaje pierde uno de sus Rasguños para siempre (salvo que tenga acceso a tecnologías regenerativas o al Don Regeneración).
- Si el FO que produce el daño se encuentra entre FO 5 y FO 7 aparte del anterior efecto se sufre una pérdida de un nivel en FUE, DES o CON (a determinar por el DJ y sin obtener Puntos de Desarrollo por la pérdida) si no se pasa una tirada de CON **difficultad Grande (+2)**.
- Si el FO que produce el daño se encuentra entre FO 8 y FO 10 aparte de los anteriores efectos se adquiere de manera permanente (y sin recibir Puntos de Desarrollo por ello) la Limitación *Metabolismo Debilitado*.
- Si el FO que produce el daño es 11 o superior aparte de los anteriores efectos se debe hacer una tirada de CON **difficultad Grande (+2)** cada hora **para no morir inmediatamente**.

La exposición continuada a una fuente de Radiación hace que ese daño se acumule, por lo que si por cada semana que se pase expuesto a la Radiación de ambiente del espacio se sufre daño de Radiación de FO 1 alguien que pase 10 semanas bajo esa radiación tendrá un FO acumulado de 10.

Vacío:

Al encontrarse en el vacío se sufren los efectos de la asfixia y si se pasa más de 30 segundos + CON (6 turnos + CON) se sufren los mismos efectos de una descompresión explosiva.

CAPÍTULO 6: Equipo de Espacioscuro

En los juegos de rol el equipo tiene un lugar preponderante. Todos los juegos tienen equipo extraño y maravilloso. En los juegos de fantasía suele tratarse de equipo mágico, que ayuda a definir el mundo de juego e incluso es parte importante de la trama. En los de ciencia-ficción son los aparatos tecnológicos los que configuran la ambientación.

En un juego con tantas posibilidades cómo Cacería de Bichos el equipo debe estar dividido en **Niveles Tecnológicos** (NT) que es un valor numérico abstracto que indica la tecnología y los conocimientos científicos a los que tiene acceso una sociedad, y por lo tanto marca el tipo de equipo que puede construir y utilizar. De todas formas el NT no es un valor absoluto. Por ejemplo en la Tierra ahora tenemos NT 1, pero en una buena parte del planeta el nivel tecnológico del que disfrutan es 0 o -1. Y al mismo tiempo en ciertas zonas del mundo poseen un NT superior en ciencias concretas.

En la ambientación de **Espacioscuro** el NT es una herramienta más importante, ya que en el **Gran Imperio Terrestre** la tecnología a la que puede acceder una persona depende de su raza y de el puesto de trabajo que desempeñe, por lo que el NT es una herramienta muy práctica para determinar que equipo puede utilizar una persona.

El equipo que proporcionamos aquí está orientado a la clase de material que los Cazadores pueden llevar o encontrarse durante el transcurso de la aventura **Morir... Tal Vez Gritar**. En el manual del **CdB** encontrarás mucho más equipo (102 páginas de equipo!!), y en futuros suplementos esperamos poder ampliar esa lista.

TÉRMINOS GENERALES DE EQUIPO

Acciones de Combate (AC)

El tiempo requerido para realizar una maniobra, cómo abrir una puerta, cargar un arma, o entrar en una habitación se mide en Acciones de Combate (AC). Ciertas armaduras y armas restan AC debido a su peso o a que son difíciles de manejar.

Alcance

Cada arma tiene un listado de Alcance. Este representa la distancia máxima a la que el arma hace daño (la mayoría de armas llegan más lejos, pero la munición no conserva suficiente potencia para ser eficaz a esas distancias). Por lo que si la distancia del Objetivo es superior al Alcance del Arma el disparo no impactará.

El Alcance de las armas viene indicado de dos maneras, con un valor numérico y con la palabra equivalente según la **Tabla 5.2: Distancias del Objetivo y dificultades mínimas**.

Área

Algunas armas afectan también a la zona alrededor del blanco. Por ejemplo las granadas. Esto es representado por la característica del arma llamada **Área**. Se trata de un número (en metros) que indica la tasa a la que decrece el daño producido por el arma, cada unidad de esa distancia alejado del punto de impacto, reducirá en 1 la letalidad del arma.

CdF

Es la cantidad de disparos que el arma puede hacer *por ataque* (esto es, por cada gasto de 3AC). La cadencia de fuego es un número que representa la cantidad de balas que se pueden disparar por turno. Dependiendo de la

cantidad de balas que se disparen *por ataque* se tiene un modificador al mismo, tal como se indica en la **Tabla 5.4: Cadencia de Fuego**.

Coste

Los objetos tienen un coste económico. En Espacioscuro es el Rango que tiene una persona lo que indica lo que un personaje puede adquirir.

El Rango tiene un valor inicial que depende de la raza a la que se pertenezca. Tal como se puede ver a continuación. Por supuesto entrar a formar parte del Cuerpo y adquirir Rango en alguna de sus ramas eleva efectivamente el Rango del personaje a efectos de que puede adquirir.

Mas adelante proporcionamos el sistema de adquisición de materiales y servicios según el rango.

Energía

El equipo que incluya este término en su descripción necesita de una fuente de energía para funcionar. Para no complicar el uso de equipo hemos decidido utilizar un sistema poco realista, pero sencillo y útil. Las baterías se dividen en varios tipos, que van de Mediocre a Excelente, y dependen también del NT del equipo en cuestión; por ejemplo una batería Normal (NT 1) es menos potente que una batería Normal (NT 4). Y no pueden mezclarse, esto es, no se puede utilizar la batería de NT 4 en un objeto de NT 1. Por otro lado es posible que ambas baterías sean utilizadas para el mismo tipo de objetos en distintos NTs; por ejemplo, las baterías arriba nombradas se podrían utilizar para ordenadores portátiles de sus respectivos NTs, ya que aunque la batería de NT 4 es más potente, las exigencias (y capacidades) de un ordenador de NT 4 son mayores. El DJ puede ignorar la clasificación por NT y decidir que las baterías son iguales para todos los Niveles Tecnológicos.

El equipo que incluya el término **Fuente Externa** en su apartado de Energía aparte de listar una batería puede ser utilizado tan-

to con baterías cómo con fuentes de alimentación externas (cómo enchufes de un edificio). El que solo incluya **Fuentes Externa** y no incluya ninguna batería solo puede ser utilizado si se encuentra conectado a una fuente de alimentación externa.

Nótese que la clasificación por baterías no tiene en cuenta la fuente de la energía. Estas pueden ser muy variadas, desde energía solar (NT1, aunque no empiezan a ser viables económicamente hasta NT2), fisión (NT2, aunque aparecen en NT1 su tamaño es demasiado grande como para ser considerado baterías hasta NT2), fusión (NT3 aunque aparecen en NT2 su tamaño es demasiado grande como para ser considerado baterías hasta NT3), antimateria (NT4 aunque su tamaño es demasiado grande como para ser considerado baterías hasta NT5). Los tamaños de las baterías se reducen al subir el NT.

Los distintos tipos de baterías son:

- **Mediocre:** Esta batería sirve para proporcionar energía a los aparatos de menor exigencia de un NT concreto. Por ejemplo, en la actualidad sería la utilizada en linternas, radios portátiles, mp3, etc. Actualmente representan las pilas comunes.
- **Normal:** Esta batería es útil para proporcionar energía a aparatos de uso común cómo ordenadores portátiles, cámaras digitales, consolas portátiles, teléfonos móviles, PDAs, etc. Actualmente representan las baterías de Ion-Litio.
- **Buena:** Estas baterías son similares a las que llevamos actualmente en los coches. Pueden utilizarse para proporcionar la energía necesaria para poner en marcha otros sistemas de energía, para dar electricidad temporalmente a una vivienda, etc.
- **Grande:** Estas baterías pueden usarse para propulsar vehículos militares, para dar electricidad durante bastante tiempo a una vivienda, etc...
- **Excelente:** Estas baterías pueden usarse para proporcionar energía a grupos de edificios, etc.

FO

Representa el daño que puedes hacer con un arma. Si se trata de armas cuerpo a cuerpo se le añade la FUE del personaje. El FO de cada arma que lleve el personaje se indica en la zona destinada a armas en la Hoja de Personaje.

FD

Representa lo resistente al daño que es la armadura o equipo protector que lleves. Se resta al FO del ataque de tu oponente.

Niveles Tecnológicos

Ver la siguiente sección.

Tamaño

Hace referencia al tamaño físico del objeto.

NIVELES TECNOLÓGICOS

El NT es un valor numérico que indica la tecnología y los conocimientos científicos necesarios para construir un objeto en cuestión. Es una escala que tiene 10 valores que oscilan entre el -4 y el 5 (siguiendo la escala Fudge, pero para el NT solo utilizaremos valores numéricos), aunque el DJ puede decidir darle valores entre el 1 y el 10 para asimilarlo más al NT de otros juegos (cómo **Traveller**, que usa una escala del 1 al 21, o **GURPS**, que utiliza una escala del 1 al 12).

En la escala de Niveles Tecnológicos los niveles por debajo de 1 son aquellos que preceden a al NT actual. Cada NT se puede asociar a una época concreta, sobre todo en el caso de los niveles por debajo de 1. La **Tabla 6.1: Niveles Tecnológicos** hace exactamente eso.

En el **Gran Imperio Terrestre** el acceso a cierto NT depende principalmente del origen racial de la persona en cuestión, como se puede ver en la **Tabla 3.1: Rango Civil, NT y NL según Raza** (de la que reproducimos una parte en la siguiente columna).

Raza	NT permitido
Alienígena Pacificada	-2
Alienígena Aliada	0
ParaHumanos Pacificados	-1
ParaHumanos Aliados	1
Humanos	2
NeoHumanos	2

Los Humanos puros (todos aquellos que no han sido modificados genéticamente) y los NeoHumanos (que se consideran incluso más puros que los humanos sin modificaciones) son los que tienen acceso a los Niveles Tecnológicos más elevados que tiene el imperio. Los ParaHumanos (especies con la misma genética que la humana que se han encontrado viviendo desde hace cientos de años en otros planetas) y los alienígenas que se han aliado al Imperio por voluntad propia (y sin que haya mediado una guerra) son considerados ciudadanos de segunda. Los alienígenas que se han unido al Gran Imperio por medio de una conquista son considerados esclavos, y son ciudadanos de tercera, con acceso a un NT muy bajo.

TABLA 6.1: Niveles Tecnológicos

NT	Descripción
-4	Edad de Bronce (3500 a.C. en adelante)
-3	Edad de Hierro (1200 a.C. en adelante)
-2	Edad Media (siglo V en adelante)
-1	Edad Moderna (siglo XV en adelante)
0	Revolución Industrial o Edad Contemporánea (siglo XVIII en adelante)
1	Época actual. Edad Nuclear y Digital (1940 en adelante)
2	Principio de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica empieza a ser común.
3	Desarrollo de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica en su esplendor.
4	Principio de la teleportación, recombinación molecular a gran escala, Warp, etc.
5	Edad del Dominio sobre la Materia

TABLA 6.1.1: Niveles Tecnológicos por Grupos

NT	Militar	Infomática/ Robótica	Comunicaciones
-4	Armas de bronce.		Rollos de papiro y piedra.
-3	Armas de hierro y algunas armas de acero.	Ábacos. Mecanismo de Anti-quitera.	
-2	Armas de acero. Aparición de la pólvora.		Libros.
-1	Armas de Fuego primitivas. Granadas primitivas	Regla de Cálculo.	Imprenta.
0	Cañones, "Gatling". Armaduras a prueba de balas.	1as calculadoras mecánicas (agujeros perforados).	Telégrafo.
1	Vehículos armados modernos, guías láser., misiles.	Ordenadores personales, PDAs, cadenas de montaje robotizadas	Teléfono, internet, videoconferencia.
2	Ametralladora Giroestabilizada. Exoesqueletos. Primeras Armaduras de Combate.	Biocomputadores primitivos, primeras I.A., robots caseros. Principio de la holografía. Implantes cibernéticos.	Holocomunicaciones. Comunicaciones en el Sistema Solar. Móviles implantados.
3	Armas Gauss y armas Láser. Misiles I.A.	Robots inteligentes. I.A. tan inteligentes como los humanos (o más). Transferencias Mentales.	Primeras comunicaciones interplanetarias (pocos parsecs)
4	Mechs, Armas Blaster, Campos de Fuerza portátiles.	Robots autoreplicantes (sin ayuda externa).	Comunicaciones interplanetarias avanzadas.
5	Desintegradores y Espadas de Energía. Nanotrajés de batalla.	I.A. psiónicas.	Comunicación Intergaláctica.
NT	Transporte	Medicina / Genética	Nanotecnología
-4	Carros, galeras.	Medicina mística y herbal.	
-3	Carros más sofisticados, vagones.	Diagnosis de enfermedades.	
-2	Rueda avanzada, barcos de varios mástiles.	Sangrías.	
-1	Veleros. Navegación avanzada.	Anatomía básica.	
0	Primeros vehículos autopropulsados. Globos.	Vacunas, anestésicos (1840), rayos X (1895), antibióticos.	
1	Barcos, aviones, submarinos, primeros cohetes espaciales.	Desfibriladores, vendas bacteriófagas, resonancias magnéticas, retrovirus, trasplantes, órganos artificiales.	
2	Naves espaciales Sublumínicas avanzadas. Principio de Gravedad Artificial.	Vendas aerosol, cama de diagnosis, neo-humanos, clonación, biomods.	Nanitos que curan enfermedades comunes.
3	Naves Lumínicas Hiperespaciales.	Bioroides, trasplantes cerebrales, para-humanos, regeneración, creación de especies.	Nanitos anti-bacterias o virus. Reconstrucción corporal.
4	Naves Lumínicas Warp. Teleportación planetaria.	Cámara de regeneración celular. Implantes vivos.	Regeneración, nanitos inmunológicos, cirujanos celulares.
5	Teleportación interplanetaria. Naves Lumínicas de Salto.	Cámara de resurrección.	Reanimación, metamorfosis.

Pero tener acceso no solo indica que se pueda utilizar. Indica también que a las personas con esos orígenes raciales se les enseña a usar los objetos relacionados con un NT, por lo que sus Habilidades estarán limitadas al NT que pueden manejar.

En términos de juego las Habilidades que se ven afectadas por el Nivel Tecnológico que se conoce indican en la Hoja de Personaje junto a cada Habilidad el NT al que se daben manejar. Por ejemplo Computadora/NT 1 o Computadora/NT 3.

Las habilidades que tras su nombre pone /NT se ven modificadas teniendo en cuenta el NT al que conoce la Habilidad el personaje y el NT del aquello que quieres utilizar o descubrir. **Por cada NT que haya de diferencia se aplica un -1 a esas habilidades. Esto sucede en ambos sentidos.** Es igual de difícil para una persona del siglo XX utilizar tecnología del siglo XV, cómo es difícil para alguien del siglo XV utilizar tecnología del siglo XX.

En el **Capítulo 1: Creación de Personajes** del **CdB** hay varios Dones y Limitaciones (*Nivel Tecnológico Superior*, *Enamorado de Otra Era* y *Civilización Atrasada*) que afectan al uso de los Niveles Tecnológicos. En el Gran Imperio Terrestre estos Dones y Limitaciones se usan para reflejar personajes que están por encima o por debajo del que se considera NT estarnar del Imperio: **NT 2**. Los personajes que tengan acceso a una o dos ramas de NT superior a 2 no deben comprar el *Don Nivel Tecnológico Superior* los que tengan acceso a más de 2 ramas de tecnología a más de NT 2 deben adquirirlo.

El NT del Gran Imperio Terrestre es muy variado, y el **NT del Gran Imperio Terrestre es oficialmente 2**, por que es el NT máximo al que tienen acceso los que no son miembros del Cuerpo.

Pero vamos a desglosarlo por grupos:

- **Militar:** NT 3. Accesible para miembros de PsiArm, PsiNav y PsiIntel.

- **Informática / Robótica:** NT 2.
- **Comunicaciones:** NT 2.
- **Transporte:** NT 3. Accesible a miembros de PsiNav y PsiIntel.
- **Medicina / Genética:** NT 2, aunque PsiCare tiene acceso a algunas tecnologías primitivas de NT 3.
- **Nanotecnología:** NT 2.

El Gran Imperio Terrestre posee tecnología **Antipsi** (escudos y cascos) de NT 3, pero su uso se encuentra **muy restringido**.

Tener tecnología no permitida para una persona esta, cómo **casi todos** los crímenes en el Imperio, penado con la Reconstrucción de Personalidad (si se es Humano, NeoHumano, ParaHumano y Alienígena Aliado) o con la muerte (ParaHumanos y Alienígenas Pacificados).

EL VALOR DE LAS COSAS

Los sistemas económicos pueden ser algo muy importante en algunas Cacerías, sin embargo en otras será algo mucho menos importante. Hay Cazadores y DJs a los que les encanta llevar cientos de cuentas económicas, mientras que otros prefieren tener que pensar lo mínimo posible en las necesidades económicas de sus personajes y centrarse en la trama.

A lo largo del manual del **CdB** se habla continuamente de una moneda, los Créditos, que es la moneda que hemos escogido como estándar para el juego. En ese mismo manual proporcionamos un sistema de Riqueza opcional que permite manejar a los jugadores la adquisición de bienes sin la necesidad de llevar cuentas. En Espacioscuro no se utiliza ninguno de esos sistemas, sino que se usa el Rango para saber que puede o no puede adquirir una persona. Este sistema es una variación del sistema opcional de Riqueza que aparece en el manual del **CdB**.

Rango:

En Espacioscuro es el Rango que tiene una persona lo que indica lo que un personaje puede adquirir.

El Rango tiene un valor inicial que depende de la raza a la que se pertenezca. Tal como se puede ver a continuación. Por supuesto entrar a formar parte del Cuerpo y adquirir Rango en alguna de sus ramas eleva efectivamente el Rango del personaje a efectos de que puede adquirir.

Raza	Rango Civil
Alienígena Pacificada	-3
Alienígena Aliada	-2
ParaHumanos Pacificados	-2
ParaHumanos Aliados	-1
Humanos	0
NeoHumanos	1

Cada vez que el personaje tenga que adquirir algo, sobornar a alguien, o gastar dinero compara el valor de los que quiere adquirir con su Rango. El valor de los objetos que vienen en manual del **CdB** tienen un Coste en Créditos que se debe mirar en la **Tabla 6.2 Costes en Créditos y Rango** para obtener el valor equivalente al Coste del objeto en la escala de valores de Rango.

Una vez se tiene el valor de lo que se quiere adquirir se compara con el Nivel que se tenga en el Rango. Si el valor es menor que el Rango se puede adquirir el objeto sin mayor problema. Si el valor es igual o mayor que el Rango se debe hacer una tirada de 4dF más el Rango. Si se supera la tirada el objeto se compra sin mayor problema. Si se falla se pierde temporalmente 1 nivel en el Rango a efectos de adquisición de materiales y servicios.

La duración de esta pérdida depende del DJ. Lo habitual es que esta se de durante el resto de sesión, o durante la sesión siguiente, si el gasto se hace al final de la sesión.

TABLA 6.2:
Costes en Créditos y Riqueza

Coste en Créditos (o Euros)	Rango
Coste entre 1 y 10 Cr.	-4
Coste entre 11 y 50 Cr..	-3
Coste entre 51 y 100 Cr.	-2
Coste entre 101 y 300 Cr.	-1
Coste entre 301 y 500 Cr.	0
Coste entre 501 y 1.000 Cr.	1
Coste entre 1.001 y 5.000 Cr.	2
Coste entre 5.001 y 10.000 Cr.	3
Coste entre 10.001 y 50.000 Cr.	4
Coste entre 50.001 y 100.000 Cr.	5
Coste entre 100.001 y 500.000 Cr.	6
Coste entre 500.001 y 1.000.000 Cr.	7
Coste entre 1.000.001 y 5.000.000 Cr.	8
Coste entre 5.000.001 y 10.000.000 Cr.	9
Más de 10.000.000 Cr.	10

Aunque el DJ puede decidir que se pierde Rango a efectos de adquisición de materiales y servicios durante una cantidad de sesiones (o de horas de tiempo de juego) igual a la cantidad por la que haya fallado.

De manera inversa, el Rango puede subir, tanto temporalmente como de forma definitiva. Una subida temporal se podría dar debido a un ascenso temporal durante una misión.

El Gran Imperio Terrestre es una sociedad sin economía monetaria. Uno puede tener lo que puede tener, y lo que no queda lejos de sus posibilidades. Eso si, hay varias cosas que todo ciudadano del imperio podrá tener independientemente de su Rango: un lugar en que dormir (aunque sean barracones comunitarios con cientos de otras personas de tu misma especie), comida que llevarse a la boca (que eso sí, estará llena de drogas para mantener dócil a quien la tome) y drogas recreacionales que tomar (para no pensar y no darse cuenta de la clase de sociedad en la que se vive, por supuesto las drogas sirven para reforzar el Condicionamiento Psiónico).

MATERIALES

A medida que avanzan los Niveles Tecnológicos van apareciendo nuevos materiales que permiten crear equipo mucho más resistente y útil que el que se usa en Niveles más bajos. Estos materiales se utilizan como componentes de otros objetos, pero como son varios los objetos creados con materiales nuevos, en lugar de describir sus propiedades en cada entrada en la que son nombrados se describen aquí. Estos materiales no incluyen precio pues normalmente no están a la venta, sino que forman parte de otros objetos.

Bioplástico (NT 3)

Se trata de un material semivivo, casi-inteligente, resistente y flexible. La configuración del bioplástico es similar a la de los músculos de una persona, lo que permite crear armaduras que se adaptan muy bien a su portador, y que no impiden el movimiento.

Fibras Sintéticas (NT 1)

A lo largo del siglo XX y principios del siglo XXI se desarrollan una gran cantidad de fibras de un grosor no mayor a un cabello humano. Al ser tejidas en ropas proporcionan un material que pese a ser similar al algodón es mucho más resistente que este. Si se utilizan en armaduras pueden proporcionar considerable dureza y resistencia. La cantidad de fibras desarrolladas es muy grande, por lo que las englobamos todas dentro de un tipo, y en los objetos en los que sea relevante se especificará que fibras se utilizan, aunque esto tendrá pocos o ningún efecto en el juego.

Nanofibras (NT 3)

Estas fibras, formadas por hilos de carbono microscópicos que tienen más resistencia que las fibras sintéticas normales. Asimismo las nanofibras se adaptan mejor al movimiento del usuario, por lo que no molestan prácticamente nada al moverse.

PROTECCIÓN

A lo largo de la historia de la humanidad las protecciones y las armas han estado siempre compitiendo entre sí. Una mejor protección ha provocado el desarrollo de mejores armas, lo que ha provocado el desarrollo de mejores protecciones.

Armaduras

Las armaduras son la forma de protección más común a lo largo de la historia de la humanidad. A continuación proporcionamos las armaduras que se utilizan en la aventura **Morir... Tal Vez Gritar**, así como algunas más de ejemplo.

Armadura de Bioplástico (NT 3):

Armadura hecha de bioplástico que se adapta a los movimientos, facilitando especialmente su uso, e incluso proporciona 1 AC debido a su estructura similar a musculatura humana que potencia ligeramente el movimiento. Aunque es muy resistente contra armas no protege nada contra ácido, fuego, y otro tipo de amenazas. Aparece en los últimos estadios del NT 3. El portador no puede ocultar que lleva una Armadura.

FD: 6

AC: +1. Su estructura similar a musculatura humana potencia ligeramente el movimiento.

Especial: No protege contra ácido, fuego, o aquellos tipos de amenaza que sean especialmente dañinos contra plásticos. Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.

Coste: Rango 2.

Armadura de Nanofibras (NT 3):

Sucesora natural de los Chalecos Antibalas, de los Chalecos de Fragmentación y las Armaduras Reflex. Aparece en los primeros estadios del NT 3. Se puede llevar oculta, e incluso diseñar para que parezca un traje normal y corriente, pero en tal caso su coste se duplica.

FD: 4

AC: 0. Esta armadura se adapta especialmente bien al cuerpo humano.

Especial: Solo cubre el torso; si se quiere que cubra todo el cuerpo su coste aumenta a 1500 Cr y el FD aumenta a 6.

Coste: Rango 1.

Armadura de Nanofibras

Táctica (NT 3):

Esta armadura sigue el mismo proceso de fabricación que la Armadura de Nanofibras, pero es más pesada (aunque sigue sin dificultar el movimiento) y no se puede disimular de ninguna manera. Aquel que lleve una puesta es fácilmente identificable. Es el equivalente de un traje de policía antidisturbios a NT 3.

FD: 7

AC: 0. Esta armadura se adapta especialmente bien al cuerpo humano.

Especial: Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.

Coste: Rango 2, Rango 1 PsiPol, PsiNav, PsiArm o PsiIntel.

Armadura Reflex (NT 2):

Esta armadura de kevlar y polietileno tiene una estructura similar a la seda de una araña. Es el equivalente a un Chaleco Antibalas de NT 2. Se puede ocultar bajo una cazadora o ropas pesadas sin ningún problema.

FD: 3

AC: -1

Especial: Solo cubre el torso y los brazos.

Coste: Rango 1.

Cazadora de Cuero (NT 1):

La clásica cazadora de cuero, aunque ligeramente reforzada (para soportar situaciones de combate, caídas en moto, etc.).

FD: 1

AC: 0

Especial: Solo cubre el torso y los brazos.

Coste: Rango -2.

Chaleco Antibalas (NT 1):

Es el chaleco antibalas que utiliza actualmente la policía. Comenzó a hacerse común tras la comercialización de los primeros diseños de Kevlar por la Alemana Du Pont en 1971. Se puede ocultar con facilidad bajo

una cazadora, o incluso ropa de calle a partir de 1995.

FD: 2

AC: 0

Especial: Cubre solo el torso.

Coste: Rango 0.

Defensas Psiónicas

El Gran Imperio Terrestre ha desarrollado defensas psiónicas, pero solo están disponibles para los Rangos más elevados (o para misiones organizadas por ellos).

Casco Antipsi:

Este casco proporciona protección contra poderes psiónicos. Solo puede ser llevado por aquellos que no tengan poderes. Si se lo pone alguien que los tienen está a -1 (o -2 si el casco proporciona un +2) a toda acción mientras lo lleve puesto, debido al fuerte dolor de cabeza que le provoca; aunque no afecta a los que tengan Antipsi. Quien lo lleve puesto obtiene un bono a cualquier tirada que haga para resistir poderes psiónicos usados contra él, o proporciona un modificador negativo del mismo valor a un psiónico al que esté tocando con la mano desnuda.

FD: No aplicable.

Especial: Proporciona un bono de +1 o +2 a resistir poderes psiónicos.

Coste: Rango 8.

Escudo Antipsi:

Este objeto que cabe en una mochila proporciona protección contra poderes psiónicos creando una zona en la que los poderes funcionan peor. Esta zona tiene un radio de 2 metros, aunque hay versiones con mayor radio. Si entra en la zona Antipsi alguien que tiene poderes está a -1 (o -2) a toda uso de poder psiónico mientras esté dentro; aunque no afecta a los que tengan Antipsi. Un psiónico que esté fuera y quiera afectar a alguien dentro tiene los mismos penalizadores.

FD: No aplicable.

Especial: Proporciona una penalización de -1 o -2 al resistir uso de poderes dentro del área o sobre quienes esté dentro.

Coste: Rango 8.

ARMAMENTO

Esta sección está dividida en varios apartados los títulos de los cuales hacen referencia a la Habilidad necesaria para manejar las armas que se encuentran en el mismo. Las municiones son tratadas en el siguiente apartado.

Arcos

Las versiones modernas de armas cómo el arco proporcionan mayor alcance, requiriendo menos FUE para poder utilizarlas. Los arcos suman la FUE del lanzador al daño.

Arco Moderno (NT 1):

Versión moderna del arco, inventada en 1966. Utiliza poleas y cables para aprovechar y transmitir la energía aplicada a el de manera más eficaz. Su uso es principalmente deportivo, pero sigue siendo un arma mortal en unas manos expertas. *Se necesitan 4 AC para recargar el arma.* Para utilizarlo se debe tener FUE *Normal*.

FO: +3

Alcance: 200 (Excelente).

Coste: Rango 0.

Armas Arrojadizas

Las armas cubiertas en este apartado son aquellas armas a distancia que utilizan la fuerza y destreza del usuario para ser usadas. Lanzas, cuchillos, e incluso granadas (siempre que no se utilice un lanzagranadas). Las armas arrojadizas que funcionen impactando al enemigo (no las que produzcan daño por explosión) suman la FUE del lanzador al daño: como los cuchillos arrojadizos o las lanzas.

Cuchillo Arrojadizo (NT -2):

Se trata de un cuchillo o daga equilibrado y diseñado para ser lanzado.

FO: +1

Alcance: 15 (Normal).

Coste: Rango 0.

Granadas (NT 0):

Las primeras granadas son crudas, pero efectivas. Un uso muy común en su época era en batallas navales, donde podían ser muy destructivas si impactaban en el lugar apropiado. El tiempo que transcurre desde que se activan hasta que explotan no siempre es el mismo.

FO: +4

Alcance: 15 (Normal).

Área: 1

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.

Coste: Rango 2 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Granadas Aturdidoras (NT 1):

Estas granadas en lugar de explotar provocando daños crean una intensa luz que ciega momentáneamente a todo aquel que vea el flash y ensordecen con el ruido de la explosión. Pero este es un efecto secundario, ya que el efecto real es el daño de Fatiga que se aplica a todo el cuerpo de manera similar (y que ignora el FD de aquellas protecciones que no protejan todo el cuerpo).

FO: +4 FO (daño de Fatiga).

Alcance: 15 (Normal).

Área: 2

Especial: Ignora el FD de las protecciones si estas no cubren todo el cuerpo. Si se ve la explosión de la granada se debe hacer una tirada de DES de dificultad Buena para evitar quedar cegado (-2 a toda acción) durante 2 turnos. Los modelos de NT 0 de esta granada añadían un daño de FO 2 (daño normal) al daño de Fatiga, ya que la explosión era más fuerte e incontrolada.

Coste: Rango 2 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Granadas de Fragmentación (NT 1):

Estas granadas son más sofisticadas, tanto en el control del tiempo que tardan en explotar cómo en el daño que hacen. El daño que hacen se ve aumentado al incluir en ellas pequeñas esquiras de metal que se expanden al explotar la granada. Son las lla-

madras granadas de fragmentación.

FO: +5

Alcance: 15 (Normal).

Área: 2

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.

Coste: Rango 2 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Granadas Inteligentes (NT 2):

Estas granadas parecen cómo el resto de modelos, pero su explosión puede ser controlada de manera remota por medio de un terminal. Algunas pueden enviar una imagen de sus alrededores, pero estas necesitan un terminal más grande para ser controladas. Los materiales ultraligeros que se utilizan en su fabricación permiten lanzarlas más lejos.

FO: +6

Alcance: 20 (Normal).

Área: 3

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.

Coste: Rango 2 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Armas Cuerpo a Cuerpo

A lo largo de la historia el hombre se ha matado principalmente en peleas cuerpo a cuerpo, aunque con la aparición de armas de fuego esto ha cambiado, en muchas novelas y relatos de ciencia-ficción se siguen utilizando estas armas arcaicas. Aquí presentamos las armas cuerpo a cuerpo disponibles a partir de NT 1, aunque las versiones medievales de las armas clásicas son prácticamente iguales.

Bastón Aturdidor (NT 1-2):

Esta arma suelta descargas eléctricas que aturden al objetivo. Puede tener la forma de una pequeña porra de medio metro que suelta las descargas por un extremo o de un bastón de metro y medio que suelta las descargas por uno o por los dos extremos. Los de NT 2 pueden regularse para hacer menos daño, e incluso es posible encontrar esto en NT1 por el doble de precio.

FO: +5 (solo daño de Fatiga)

Coste: Rango 0.

Cuchillo o Daga (NT 1):

La primera versión de esta arma se desarrolla en NT -4. Se trata de un cuchillo, pero un poco más largo que uno de cocina, para poder ser utilizado en combate. El Coste es altamente variable.

FO: +1

Coste: Rango 0.

Monofilos (NT 2):

Los monofilos son espadas hechas de aleaciones cristalinas o metálicas que pesan muy poco y son muy resistentes. Para utilizarlos se debe tener FUE *Mediocre*.

FO: +3

Coste: Rango 1 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Vibrofilos (NT 3):

Estas espadas vibran unas micras cientos de veces por segundo, lo que proporciona mucho más daño de lo que se esperaría de un arma de ese tamaño. El movimiento es tan rápido que es imposible de percibir; por lo que se puede camuflar un vibrofilo haciéndola pasar por una espada normal fácilmente. Para utilizarlos se debe tener FUE *Normal*. En **Espacioscuro** los uniformes de gala de Rango 5 o superior de PsiPol, PsiArm y PsiNav llevan un vibrofilo.

FO: +4

Coste: Rango 5 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Armas Pesadas

Las armas pesadas son los lanzamisiles, ametralladoras de posición, armas montadas en exoesqueletos de combate, incluso si alguna de las armas de esta sección va montada en un todoterreno se utilizaría esta habilidad en lugar de *Armas Montadas*.

Ametralladora Gauss (NT 3):

Las armas Gauss utilizan campos electromagnéticos para acelerar los proyectiles a velocidades muy elevadas, lo que proporciona mayor precisión y daño. Utiliza la misma munición que el Rifle Gauss; proyectiles gauss de 4mm, pero con un cargador de 4000 balas. El gran problema de estas armas es su elevado consumo de energía. Debido al peso del arma y de su batería necesita a 2 personas para ser movida con dificultad (acumulando 1 **Contador de Fatiga** por turno) o 3 personas para ser movida sin demasiada dificultad (acumulan 1 **Contador de Fatiga** por minuto).

FO: +8

Alcance: 750 (Asombroso).

CdF: 20A

Especial: Utiliza cargadores gauss de 4mm en los que van 4000 proyectiles. El arma necesita mínimo 2 personas para ser movida.

Energía: Grande. Dura 1 cargador.

Coste: Rango 1 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Ametralladora Gauss Monopersona (NT 3):

Versión de la anterior ametralladora creada para ser utilizada por una sola persona.

FO: +6

Alcance: 500 (Excelente).

CdF: 20A

Especial: Utiliza cargadores gauss de 4mm en los que van 700 proyectiles.

Energía: Normal. Dura 1 cargador.

Coste: Rango 2 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Cañón Gauss (NT 3):

Básicamente se trata de un cañón que utiliza tecnología Gauss para propulsar proyectiles. Utiliza munición Gauss de 20 mm en cargadores de 280 proyectiles. Tiene un gran consumo de energía y es muy grande, por lo que solo puede ser transportado por un vehículo, o algún tipo de Exoesqueleto o similar (de cómo mínimo EV 6) o por más de 3 personas. Si no se ve directamente al

enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, o un sistema de guiado vía satélite (no es necesario en los Trajes de Batalla Pesado gracias a su capacidad de *Telecomunicación*, siempre que se tenga un satélite en órbita).

FO: +12

Alcance: 20 km. (Legendario+2).

Área: 3

CdF: 1

Especial: Utiliza municiones Gauss de 20 mm.

Energía: Grande. Dura 1 cargador.

Coste: Rango 3 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Pistola

Armas diseñadas para ser manejadas con una sola mano, van desde aquellas que disparan proyectiles (sean balas o agujas) a las que disparan rayos. Cómo son ligeras no dependen de la FUE del usuario.

Las armas de proyectil utilizan cargadores en lo que va una cantidad concreta de balas. Las armas de energía por el contrario utilizan células de energía que permiten una cantidad de disparos concreta.

Disruptor Sónico (NT 2):

Los Disruptores Sónicos disparan rayos de ultrasonidos tan fuertes que pueden dejar inconsciente a una persona. Solo funcionan en seres vivos con sistema auditivo (no funcionan en máquinas, plantas, salvo que tengan sistemas auditivos). Generalmente están diseñadas para afectar a humanos, por lo que le DJ puede decidir que afectan de manera distinta a ciertas razas. Las armaduras no protegen contra los Disruptores Sónicos salvo que protejan el sistema auditivo.

FO: +3

Alcance: 30 (Bueno).

CdF: 1

Especial: Solo hace daño de Fatiga.

Energía: Normal. Proporciona 20 disparos.

Coste: Rango 0.

Subfusil (NT 1-2):

Arma automática compacta y de corto alcance capaz de disparar con una gran Cadencia de Fuego. Los Subfusiles de NT 2 suelen ser más modulares y admitir accesorios como linternas, marcadores láser, u ópticas especiales con mayor facilidad. Además de utilizar municiones con mejores prestaciones balísticas.

FO: +3

Alcance: 80 (Excelente). Los Subfusiles de NT 2 suelen utilizar municiones con balísticas superiores y alcance 100 (Excelente).

CdF: 12A a NT 1 y 15A a NT 2.

Especial: Utilizan munición de 9mm. Los subfusiles de NT 1 llevan 30 balas en el cargador y las de NT 2 llevan 50.

Coste: Rango 1 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Pistola Semiautomática (NT 1-2):

La clásica pistola semiautomática. Todas las pistolas semiautomáticas pueden llevar una bala en la recámara, aparte de las que lleve en el cargador. Todas tienen un seguro para evitar que se disparen por accidente. La principal diferencia entre las pistolas de NT 1 y las de NT 2 se encuentra en la munición utilizada por las últimas. Admiten accesorios como linternas, marcadores láser, u ópticas especiales.

FO: +3

Alcance: 75 (Grande).

CdF: 4S

Especial: Utilizan munición de 9mm. Las pistolas de NT 1 llevan 15 balas en el cargador (más la de la recámara) y las de NT 2 llevan 20 (más la de la recámara).

Coste: Rango 1 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.



Pistola Gauss (NT 3):

Las armas Gauss utilizan campos electromagnéticos para acelerar los proyectiles a velocidades muy elevadas, lo que proporciona mayor precisión y daño, y evita el molesto retroceso. Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 40 balas; pero necesitan una célula de energía *Normal* para disparar, y cómo esta proporciona energía para 80 disparos cada 2 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Debido a su elevado coste en NT 3 mucha gente sigue utilizando Pistolas Semiautomáticas de NT 2.

FO: +4

Alcance: 100 (Grande).

CdF: 3S

Especial: Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 40 proyectiles.

Energía: Normal. Dura 80 disparos (2 cargadores).

Coste: Rango 1 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Revolver (NT 0):

El clásico "magnum". Los revólveres llevan su munición en un cilindro giratorio. En los modelos más modernos el cilindro es abatible, por lo que se pueden recargar con rapidez (5AC); pero en los más antiguos las balas debían ser cambiadas una a una (3AC cada bala). En el cilindro se introducen 6 balas de 11mm.

FO: +4

Alcance: 60 (Grande).

CdF: 2S

Especial: Utiliza munición de 11mm.

Coste: Rango 1 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Rifle

Armas de fuego de cañón largo, principalmente utilizados en la caza o por los militares. El fusil de asalto aparece a NT 1 y supone un gran avance, pues permite el disparo automático con poco retroceso. La variedad de rifles es tan grande como la de pistolas, yendo desde los rifles que lanzan proyectiles hasta los rifles desintegradores.

Ballesta Moderna (NT 1):

Cómo la versión moderna del arco esta utiliza materiales, poleas y cables para facilitar la carga del virote y aprovechar mejor la energía acumulada en el arma. *Se necesitan 6 AC para recargar el arma.* Para utilizarla de debe tener FUE *Normal*.

FO: +4

Alcance: 250 (Excelente).

Coste: Rango 1 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Escopeta (NT 1-2):

Las primeras escopetas aparecen a NT 0. Su principal función es la caza de pájaros, ya que es más fácil impactar a un animal con un grupo de proyectiles que con solo uno. Por que las escopetas no disparan un solo proyectil (aunque tienen munición de ese tipo también), sino que comúnmente disparan múltiples proyectiles de un calibre menor al del cañón. Los modelos de NT 1 y 2 son semiautomáticos, por lo que pueden realizar varios disparos hasta necesitar ser recargados. Las escopetas son armas muy potentes, sobre todo a corto alcance.

FO: +3.

Alcance: 30 (Bueno).

CdF: 3S

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3. Utiliza municiones especiales para escopeta en forma de cartucho. Las escopetas de NT 1 pueden llevar hasta 6 cartuchos, las de NT 2 pueden llevar 12.

Coste: Rango 1 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Lanzallamas (NT 1-2):

Los lanzallamas expelen fluidos incendiarios, llenando una zona de fuego. Son especialmente útiles en la lucha en lugares cerrados, ya que llenan un área, quemando a todo el que se encuentra en ella. El usuario escoge una zona dentro del limitado alcance el arma, y todo lo que se encuentre en una línea recta desde su posición hasta la zona afectada se ve afectado por el ataque.

FO: +4 (por cada **Categoría de Distancia** por encima de **Normal** disminuye el FO en 1).

Alcance: 30 (Bueno).

CdF: 2S

Especial: No utiliza municiones, sino botes de líquido incendiario que permiten realizar 15 disparos a NT 1 y 15 a NT 2. El FO del lanzallamas disminuye con la distancia.

Coste: Rango 2 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

**Rifle Francotirador Gauss (NT 3):**

Versión de francotirador del Rifle Gauss. Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 50 balas; pero necesitan una célula de energía *Normal* para disparar, y cómo esta proporciona energía para 100 disparos cada 2 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Debido a su elevado coste en NT 3 mucha gente sigue utilizando rifles convencionales de NT 2.

FO: +5

Alcance: 600 (Asombroso).

CdF: 7A

Especial: Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 50 proyectiles. Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1, pero solo con la primera maniobra.

Energía: Normal. Dura 100 disparos (2 cargadores).

Coste: Rango 2 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Rifle Gauss (NT 3):

Los rifles Gauss al igual que el resto de armas gauss no hacen ruido y no tienen retroceso. Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 60 balas; pero necesitan una célula de energía *Normal* para disparar, y cómo esta proporciona energía para 120 disparos cada 2 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Debido a su elevado coste en NT 3 mucha gente sigue utilizando rifles convencionales de NT 2.

FO: +5

Alcance: 400 (Excelente).

CdF: 12A

Especial: Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 60 proyectiles.

Energía: Normal. Dura 120 disparos (2 cargadores).

Coste: Rango 2 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Rifle Sónico (NT 3):

Los Rifles Sónicos disparan ultrasonidos capaces de dejar inconsciente a una persona. Solo funcionan en seres vivos con sistema auditivo (no funcionan en máquinas,

plantas, salvo que tengan sistemas auditivos). Las armaduras no protegen contra los Disruptores Sónicos salvo que protejan el sistema auditivo.

FO: +5

Alcance: 100 (Grande).

CdF: 1

Especial: Solo hace daño de Fatiga.

Energía: Normal. Proporciona 50 disparos.

Coste: Rango 0.

Municiones

Algunas de las armas que se han descrito funcionan con células de energía, pero muchas otras utilizan proyectiles que son lanzados a grandes velocidades contra sus objetivos con la idea de acabar con ellos, o cómo mínimo hacer mucho daño.

A continuación vamos a ver las distintas municiones que puede haber, sus distintas versiones por Nivel Tecnológico y los distintos efectos que estas municiones pueden tener.

La entrada Armas en las descripciones de munición indica las armas que pueden utilizar ese tipo de munición. En los distintos calibres indicamos los diferentes tipos de munición que se pueden comprar para ese calibre.

A continuación se indican los efectos de juego de cada tipo de munición, para evitar repetirlo en cada calibre:

Munición Explosiva:

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es igual a 4 o superior, el daño aumenta en 3.

Munición de Punta Hueca:

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es igual a 4 o superior, el daño aumenta en 1.

Munición Perforante:

Especial: Antes de calcular el daño divide el FD del blanco entre 2 (redondeando hacia arriba).

Munición Perforante Explosiva:

Especial: Antes de calcular el daño divide el FD del blanco entre 3 (redondeando hacia arriba).

Munición Somnífera:

Efecto: Si se hace más de un *Rasguño* el objetivo debe hacer una tirada de CON para evitar caer inconsciente. La Dificultad es Buena (+1) para *Rasguños*, Grande (+2) para *Heridas*, Excelente (+3) para *Heridas Graves*, etc.

Munición 9mm (NT 1)

Bajo esta denominación incluimos una amplia gama de municiones “medias” de arma corta; desde la clásica munición parabellum de 9 mm de ancho y 19 mm de largo, hasta las más modernas .40 S&W y .357 SIG. Munición de latón rellena de plomo conocida como chaqueta metálica (Full Metal Jacket). Se encuentran en cajas de 50 o 100 proyectiles. La munición de Punta Hueca tiene una zona hueca en la punta que provoca la expansión del proyectil tras el impacto. La Perforante tiene dentro del plomo un núcleo de acero endurecido (u otros materiales) que aumenta la penetración. *Armas:* Subfusil (NT 1) y Pistola Semiautomática (NT 1).

Munición de 9mm (NT 2)

En la última década del S.XX se produce un auténtico boom en el desarrollo de municiones para arma corta. Los nuevos cartuchos consiguen una mejor penetración y un alcance superior sin perder capacidad de parada. Se encuentran en cajas de 50 o 100 balas. La munición de Punta Hueca tiene una zona hueca en la punta que provoca la expansión del proyectil tras el impacto. La Perforante tiene dentro del plomo un núcleo de acero endurecido (u otros materiales) que aumenta la penetración. *Armas:* Subfusil (NT 2) y Pistola Semiautomática (NT 2).

Munición de 11mm (NT 1)

Munición típica de revolver, que habitualmente denominada en pulgadas (0.45 aproximadamente). Se encuentran sueltas

en cajas de 50 o 100 proyectiles. La munición de Punta Hueca tiene una zona hueca en la punta que provoca la expansión del proyectil tras el impacto. La Perforante tiene dentro del plomo un núcleo de acero endurecido (u otros materiales) que aumenta la penetración. *Arma:* Revolver.

Munición Gauss (NT 3)

Las armas gauss utilizan un tipo de munición perforante que es disparado por medio de campos electromagnéticos.

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 2.

4mm gauss:

Se encuentra en cajas de 40 proyectiles, de 50 proyectiles, de 100 proyectiles y de 4000 proyectiles.

Arma: Pistola Gauss. Ametralladora Gauss, Rifle Gauss y Rifle de Francotirador Gauss

20 mm gauss (NT 3):

Se encuentra en cargadores de 280 proyectiles.

Armas: Cañón Gauss.

Cartuchos Escopeta (NT 1)

Estos son los clásicos cartuchos de postas que utilizan las escopetas.

Armas: Escopeta.

MEDICINA

Los avances en medicina sin duda son uno de los elementos que más afectan a los Cazadores, siendo cómo es el combate uno de los elementos centrales de Cacería de Bichos. Además, los avances en medicina son los que mayor impacto tienen en las poblaciones, permitiendo alargar la vida y sobreponerse a enfermedades mortales.

El equipo médico depende principalmente del NT, ya que es el que marca el ritmo de avance en el conocimiento del cuerpo humano (o alienígena).

Equipo Variado

Este equipo médico es la clase de avances que hacen la vida más fácil a medida que se eleva el NT.

Biomonitor (NT 2)

Monitor no invasivo que muestra los signos vitales (pulso, presión sanguínea, etc.) de la persona a la que se le aplica. Tiene forma de pulsera abierta por un lado que se coloca con facilidad (3 Acciones de Combate) y se utiliza principalmente para el control de pacientes enfermos en casas particulares o en hospitales pequeños. Se puede encontrar en NT 1 por 150 Cr. y el doble de grande.

Tamaño: Cómo un reloj de pulsera actual, solo que la pulsera es semirrígida y abierta por un lado, facilitando su colocación.

Energía: Mediocre. Dura 100 horas.

Coste: Rango 0.

Cámaras de Hipersueño (NT 2 a 5)

Estas cámaras están diseñadas para “apagar” el cuerpo de una persona. También reciben el nombre de “cámaras de criogenización”, o “cámaras de estasis”. Ponen al sujeto que se introduce en su interior en un estado de animación suspendida del que solo se puede salir con ayuda externa (excepto en las de NT 5, que se puede salir en un momento predefinido, y no necesitan ayuda médica). Para colocar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de *Ciencia (Medicina o Xenología)* de **dificultar Buena (+1)** (no es necesario en una cámara de NT 4 o 5). Si se falla la persona sufre una herida igual al grado de fracaso de la tirada; si se falla con una pifia la persona dentro de la cámara muere. Para sacar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de *Ciencia (Medicina o Xenología)* de **dificultar Buena (+1)** (no es necesario en una cámara de NT 5). Si se falla la persona sufre una herida igual al grado de fracaso de la tirada y no despierta; si se falla con una pifia la persona dentro de la cámara muere. Algunos DJs considerarán que dos tiradas es demasiado peligroso, y son libres de pedir solo una tirada, la necesaria para despertar, si se ajusta a su estilo.

Tamaño: 3m x 2,5m x 2m a NT 2 y 3. 2m x 1,5m x 1m a NT 4 y 5

Energía: Buena (200 horas) o Fuente Externa.

Coste: Rango 2 de PsiNav o PsiIntel.

Nano-Médico de Combate (NT 3)

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para curar heridas de combate. Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas se habrá curado de cualquier *Herida* que le afectase. Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina tras curar la *Herida* o enfermedad común que afectase al paciente.

Tamaño: Una jeringuilla hipodérmica de un solo uso.

Coste: Rango 5 de PsiPol, PsiArm, PsiNav o PsiIntel.

Nano-Médico Familiar (NT 2)

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para combatir resfriados comunes, alergias, inflamaciones comunes, etc. Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas se habrá recuperado del constipado, infección común o molestia común que le afectase. Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina tras curar la enfermedad común que afectase al paciente.

Tamaño: Una jeringuilla hipodérmica de un solo uso.

Coste: Rango 0.

Plastivendaje (NT 2)

Se trata de un parche antiséptico que al ser colocado en una herida la limpia y la desinfecta. Permite borrar *Rasguños* de la hoja de personaje gastando solo 7 AC (en lugar los 10 minutos que se puede tardar si se aplican vendajes normales). Puede ser de cualquier color, y también transparente. Una caja contiene plastivendajes para 20 *Rasguños*.

Tamaño: Bote de espray pequeño 12 cm alto x 2cm radio.

Coste: Rango 0.

Vendas de Espray (NT 2)

Se trata de un spray antiséptico que al ser pulverizado en una herida la limpia y la desinfecta. Permite borrar *Rasguños* de la hoja de personaje gastando solo 5 AC (en lugar los 10 minutos que se puede tardar si se aplican vendajes normales). Por lo general es transparente. Una lata puede vendar hasta 10 *Rasguños*.

Tamaño: Bote de spray pequeño 12 cm alto x 2cm radio.

Coste: Rango 0.

Botiquines de Primeros Auxilios

Este equipo proporciona todo lo necesario para utilizar la Habilidad de *Primeros Auxilios* sin el -2 por no utilizar botiquín, y en algunos casos incluso proporciona positivos.

Botiquín de Primeros Auxilios (NT 0)

Contiene: vendas de diversos tipos y tamaños, antibióticos, analgésicos, desinfectante, cicatrizante, tijeras, guantes, etc. Permite tratar hasta 4 *Heridas* distintas o 1 *Herida Grave*.

Tamaño: Maletín de 30cm x 20cm x 10cm. Puede llevarse en mochila, o en diversas riñoneras en un cinturón.

Coste: Rango -2.

Kit de Primeros Auxilios (NT 1)

Contiene todo lo que hay en el botiquín de NT 0 mas: Respirador (oral y nasal), medidor de presión sanguínea, kit de transfusiones, jeringuillas, vendas desinfectantes/cicatrizantes, vendajes estériles para quemaduras, material de entablillado (para una extremidad), y medicinas varias. Permite tratar 5 *Heridas* distintas o 1 *Herida Grave*.

Tamaño: Maletín de 50cm x 40cm x 15cm. Puede llevarse en mochila.

Coste: Rango -1.

Botiquín de Primeros Auxilios (NT 2)

Contiene todo aquellos que hay en el Kit de NT 1, pero sustituyendo los objetos por lo apropiado de NT 2 (por ejemplo, en lugar

de vendas contiene Plastivendajes y Vendas de Espray, en lugar de medidor de presión lleva un Biomonitor, etc.). Permite tratar 10 *Rasguños*, 5 *Heridas* y 1 *Herida Grave*.

Tamaño: Maletín de 30cm x 20cm x 10cm. Puede llevarse en mochila, o en diversas riñoneras en un cinturón.

Coste: Rango 0.

Kit de Primeros Auxilios (NT 2)

Aparte de los mismos contenidos del Botiquín de NT 2 tiene también: Un desfibrilador, máscara de oxígeno (o gas apropiado), y mayor cantidad de medicinas y equipo. También lleva herramientas de cirugía (escalpelos, fórceps, suturas, etc.). Permite realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave, Incapacitado y Moribundo*), pero se hacen a -2. Permite tratar 40 *Rasguños*, 10 *Heridas*, 2 *Heridas Graves*, 2 *Incapacitado* y 1 *Moribundo*.

Tamaño: Maletín de 50cm x 50cm x 25cm. Puede llevarse en mochila.

Coste: Rango 0.

OTRO EQUIPO

Holograbador (NT 2)

Cómo una cámara de video pero en lugar de grabar imágenes planas graba hologramas en 3 dimensiones. Utiliza un tipo de disco duro llamado "holocristal" que sirve para grabar información holográfica.

Tiempo de Grabación (por holocristal): 5 horas.

Energía: Normal (10 h.) o Fuente Externa.

Tamaño: 2cm x 5cm x 3cm.

Coste: Rango 0.

Cámara Lentilla (NT 2)

Cómo una cámara de video en dos dimensiones, pero tiene el tamaño de una lentilla. Si se llevan dos se obtiene una grabación de exactamente lo mismo que se está viendo.

Tiempo de Grabación (por lentilla): 2 horas.

Energía: Mediocre (2 horas).

Tamaño: una lentilla.

Coste: Rango 1 de PsiIntel.

Linternas (NT 1 - 2)

Ideales para iluminar lugares oscuros, o ese tenebroso bosque del que salen ruidos extraños... Las de NT 1 iluminan hasta 20 metros, las de NT 2 iluminan 50 metros.

Energía: Normal (10 horas) a NT 1 y Normal (15 horas) a NT 2. Algunas permiten también Fuente Externa.

Coste: Rango 0.

Brújula (NT -1)

Una aguja magnética que apunta al Polo Norte. No tiene por que funcionar en todos los planetas, así que conviene preguntar antes de intentar utilizarla en un nuevo planeta.

Coste: Rango 0.

GPS (NT 1)

Necesita una red de satélites para poder funcionar, y encontrarse en un lugar que haya sido mapeado. Si esas condiciones se cumplen indica la posición exacta del GPS (si hay red de satélites), además si la zona en que se encuentra ha sido mapeada puede proporcionar mapas de esta.

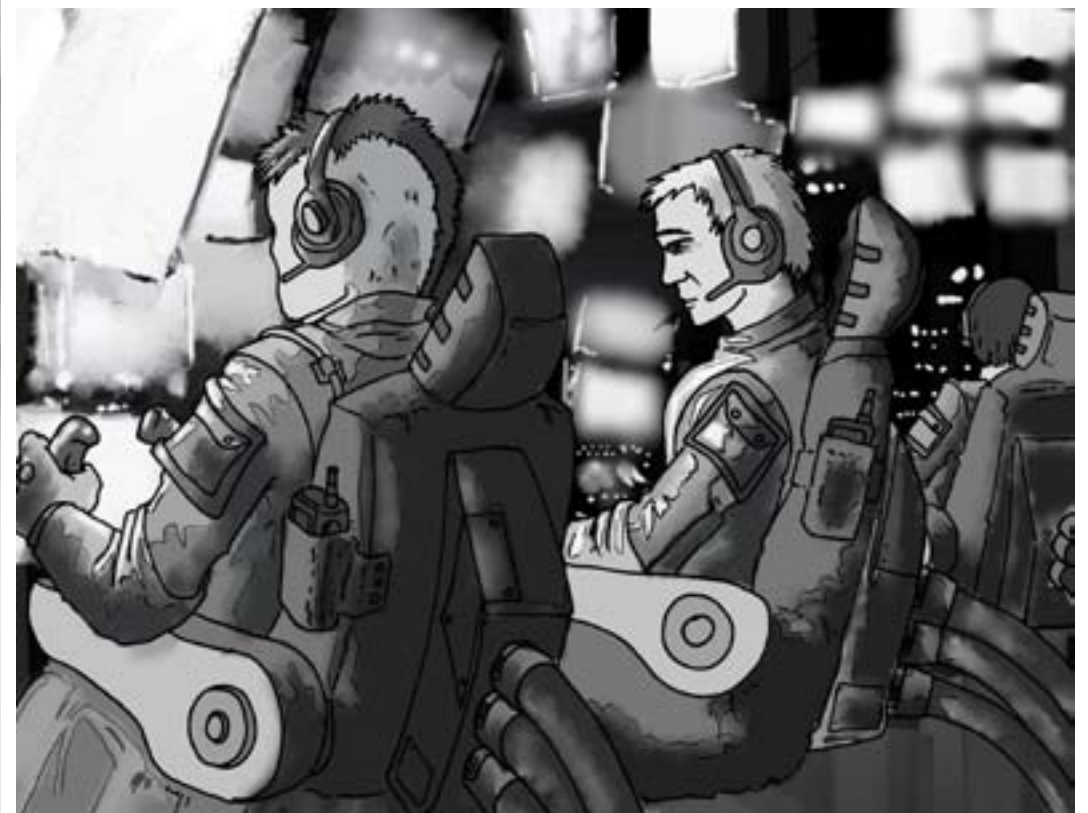
Energía: Normal (20 h) o Fuente Externa.

Coste: Rango 0.

Mochila o bolsa de viaje (NT variable)

Desde NT 0 aparecen distintos tipos de bolsas destinadas a transportar cosas. Se lleven a la espalda o en un brazo el precio depende de la cantidad de material que puedan transportar. El amento en NT las hace más resistentes y ergonómicas pero la capacidad que pueden llevar sigue siendo lo que marca el precio.

Coste: Rango -1.



CAPÍTULO 7: El Gran Imperio Terrestre

La ambientación del **Gran Imperio Terrestre** está basada en un futuro lejano en el que la humanidad ha conquistado buena parte del espacio que la rodea y mantiene a sus súbditos (sobre todo a los no humanos) bajo un férreo puño de hierro. Esta ambientación nos introduce en un futuro oscuro lleno de secretos y locura esperando a la vuelta de la esquina.

Este capítulo está destinado al Director de Juego, y desvela algunos secretos de la ambientación, no lo leas si piensas participar en una partida de Espacioscuro como jugador.

La única forma conocida de viajar por el espacio es a través del **Espacioscuro**; una especie de hiperespacio al que solo pueden abrir portales algunos psiónicos. Gracias a que la humanidad es la raza que más psiónicos tiene es la que controla virtualmente los viajes espaciales (por lo menos en el Espacio Conocido). Este es uno de los (varios) factores que han permitido que la humanidad haya controlado durante los últimos 400 años el espacio conocido. Pero eso se está acabando.

El Gran Imperio es viejo, decadente, lleno de oscuros secretos y corrupción; además recientemente han aparecido varias amenazas externas que conmocionarían al Imperio si la información no estuviese tan restringida y controlada. A todo esto hay que unirle las entidades que viven en el Espacioscuro, cuya existencia se ha mantenido en secreto durante mucho tiempo, y que a cambio del poder que le han proporcionado al Cuerpo Psiónico han cobrado un terrible tributo. Y lo peor está por llegar...

Los Psiónicos ascendieron al poder gracias al apoyo de unas entidades que viven en el Espacioscuro (que se llaman a sí mismas **Ulushthr**). Pero los intereses de estas entidades no eran en beneficio de la huma-

nidad, sino que el precio que los psiónicos han pagado ha robado al Imperio de la mejor arma en los tiempos que se avecinan.

Tecnología:

El NT del Gran Imperio Terrestre es muy variado, y el acceso a cierto NT depende principalmente del origen racial de la persona en cuestión, como se puede ver en la **Tabla 3.1: Rango Civil, NT y NL según Raza** (de la que reproducimos una parte más abajo). Los Humanos puros (todos aquellos que no han sido modificados genéticamente) y los NeoHumanos (que se consideran incluso más puros que los humanos sin modificaciones) son los que tienen acceso a los Niveles Tecnológicos más elevados que tiene el imperio. Los ParaHumanos (especies con la misma genética que la humana que se han encontrado viviendo desde hace cientos de años en otros planetas) y los alienígenas que se han aliado al Imperio por voluntad propia (y sin que haya mediado una guerra) son considerados ciudadanos de segunda. Los alienígenas que se han unido al Gran Imperio por medio de una conquista son considerados esclavos, y son ciudadanos de tercera, con acceso a un NT muy bajo.

El NT del Gran Imperio Terrestre es principalmente 2, pero vamos a desglosarlo por grupos:

- **Militar:** NT 3. Accesible para miembros de PsiArm, PsiNav y PsiIntel.

Raza	NT permitido
Alienígena Pacificada	-2
Alienígena Aliada	0
ParaHumanos Pacificados	-1
ParaHumanos Aliados	1
Humanos	2
NeoHumanos	2

- **Informática / Robótica:** NT 2.
- **Comunicaciones:** NT 2.
- **Transporte:** NT 3. Accesible a miembros de PsiNav y PsiIntel.
- **Medicina / Genética:** NT 2, aunque PsiCare tiene acceso a algunas tecnologías primitivas de NT 3.
- **Nanotecnología:** NT 2.

El Gran Imperio Terrestre posee tecnología **Antipsi** (escudos y cascos) de NT 3, pero su uso se encuentra muy restringido.

Tener tecnología no permitida para una persona esta, cómo **casi todos** los crímenes en el Imperio, penado con la Reconstrucción de Personalidad (si se es Humano, NeoHumano, ParaHumano y Alienígena Aliado) o con la muerte (ParaHumanos y Alienígenas Pacificados).

Historia:

Esta sección está escrita del tal forma que la puedas imprimir y dar a tus jugadores sin miedo a desvelar nada de la trama. De hecho el tono en que está escrita es claramente pro-Imperial. En el archivo Zip donde has encontrado este PDF también hay otro PDF que contiene esta sección lista para imprimir.

Desde la Actualidad hasta el 2066:

El momento en el que empieza la campaña es la navidad del año 2664 d.C. y esta acaba el 2666 d.C. (entre los años 365 y 367 del Calendario Imperial o C.I.), y con ella si los Cazadores no están a la altura de las circunstancias quizás acabe la Galaxia en la que ellos habitan.

Desde la actualidad hasta el año 2040 el mundo sigue en el mismo camino en el que se encuentra. En el año 2040 China e India son los gigantes económicos del mundo, aunque la pobreza sigue rampante entre sus muchos ciudadanos. Estados Unidos es la tercera potencia del mundo, pero sus habitantes son cada vez más pobres, y los ricos viven en zonas muy protegidas. Los índices de pobreza de Europa han aumentado considerablemente, lo que ha provocado distur-

bios y problemas sociales (cómo en todas partes), con la diferencia que en Europa al final se les ha hecho caso, por lo que la situación en el Viejo Continente es mejor que en otros lugares. De todas formas los gobiernos tienen su poder muy limitado, y las que realmente gobiernan el mundo son empresas multinacionales, holdings empresariales, grupos de presión, etc., siendo algunos de ellos mucho más poderosos que la mayoría de gobernantes. Alrededor del año 2040 se producen una serie de cambios que aunque en su momento no sean percibidos como tales marcarán un punto de inflexión en la historia de la humanidad.

El más importante de estos cambios es el aumento de nacimientos de personas con poderes psiónicos. Siempre ha habido gente que decía percibir cosas que nadie percibía, o gente con capacidades aparentemente sobrehumanas. Ahora se sabe que algunos de los que clamaban tener tales poderes eran psiónicos, aunque comúnmente se les mezclaba con ilusionistas, curanderos, y lectores de Tarot; por lo que los científicos no los tomaban en serio, y se hacían pocos estudios sobre ellos. De repente la cantidad de gente con estas capacidades aumentó significativamente: Entre el 2040 y el 2050 se pasó a una proporción de 1 psiónico por cada 100.000 personas, con una población de 10.000.000.000 de personas esto significa que en 10 años nacieron casi 100.000 personas con poderes mentales, y seguía creciendo. Las autoridades sanitarias no tardaron mucho en darse cuenta de que algo sucedía.

Aparecieron muchas teorías acerca de el aumento de gente con poderes psiónicos, pero ninguna fue realmente conclusiva. Pero si se produjeron estudios científicos que descubrieron que estas personas tenían un órgano adicional en el cerebro, que aparentemente controla los poderes, y se han identificado los genes que los producen, aunque hasta la fecha no se han podido diseñar psiónicos genéticamente, sino que los genes psiónicos corren principalmente por las líneas sanguíneas concretas que poseen esa mutación (aunque de cuando en cuando

siguen apareciendo poderes psiónicos fuera de las líneas originales). Al principio eran vistos con cautela, cómo rarezas, y los gobiernos (y algunas empresas) tuvieron que protegerlos. Se instauraron sistemas de detección de psiónicos a edades tempranas, para poder entrenarlos de jóvenes y que sus poderes no representasen un peligro para el resto de personas. Dependiendo de sus poderes estaban más o menos controlados por diversas entidades gubernamentales.

Pero cómo hemos dicho en el año 2040 se produjeron varios hechos más que marcaron la historia de la humanidad. Se conecta a la primera auténtica I.A. (llamada Hal en honor a la I.A. de 2001) y se comercializa el primer tratamiento genético para nonatos (esto es, un tratamiento que modifica al niño cuando aún está en el feto, eliminando defectos genéticos y proporcionando ciertas ventajas), los NeoHumanos. Estos empiezan a ponerse de moda, primero entre los más ricos, porque son aquellos que pueden costárselo; y poco a poco la moda de tener un hijo NeoHumano se va extendiendo entre todas las clases sociales a medida que el tratamiento se hace más asequible para los padres.

La exploración espacial ha evolucionado de forma lenta pero segura. La Estación Espacial Internacional en el 2040 era una “ciudad” en el espacio con 3.000 habitantes, principalmente científicos. El Elevador Lunar (que conecta la Luna con la Tierra una vez al día desde una órbita geosíncrona) lleva operando desde el 2038, y sacar material del planeta no resulta tan caro como antes. Pero de todas formas la exploración espacial era realizada principalmente por robots.

La primera I.A. realmente inteligente fue desarrollada para la exploración espacial. Sus conocimientos científicos y técnicos eran muy elevados, siendo tan capaz cómo un buen científico humano, sino más. Además, se le dotó de las herramientas necesarias para repararse a sí misma, y se le envió al espacio para que explorase el sistema solar. Hal volverá a la Tierra el año 2070.

Creación del Cuerpo Psiónico:

Debido a la presión empresarial que desea poder contratar psiónicos y no verse sujetos a las muy distintas y restrictivas leyes de distintos países el año **2066** se acuerda que las Naciones Unidas educará y controlará a los psiónicos por medio de una organización llamada **Cuerpo Psiónico**. Ellos regularán los distintos servicios que los psiónicos pueden proporcionar, aunque se asigna un 25% de los psiónicos a sus países de origen de una manera gratuita. Las leyes que afectan a los psiónicos se “universalizan” de manera práctica (algunos países deciden no aceptarlas, pero son pocos y con el tiempo acaban haciéndolo). Esto tiene el efecto secundario de proporcionar una potente fuente de ingresos a las Naciones Unidas, lo que le va proporcionando un mayor poder e influencia en el mundo.

Los primeros años del Cuerpo Psiónico son difíciles, ya que diversos países, empresas y grupos de presión intentan hacerse con el control de la organización. Ninguna consigue hacerlo de manera absoluta, y el resultado es que el Cuerpo Psiónico se divide en facciones internas (cara al público se mantienen en secreto). El resultado de esta confrontación oculta para controlar el Cuerpo va deteriorando poco a poco “la paz mundial”, y en concreto el mundo del espionaje cambia radicalmente. De repente los secretos más ocultos se hacen accesibles, y la paranoia, común de por sí en los grupos dedicados al espionaje, se vuelve rampante y peligrosa. Esto no tarda en desplazarse a los gobernantes de los distintos países, con lo que poco a poco, de una manera lenta y peligrosa las tensiones internacionales van aumentando.

El bueno de Asteroth y la Colonización del Sistema Solar:

Pero el año 2099 un psiónico llamado **Asteroth** empieza a acaparar poder en sus manos. No pertenece a ninguna de las diversas facciones, y rechaza el unirse a ellas cuando se lo proponen.

Asteroth va poco a poco aglutinando seguidores dentro del Cuerpo Psiónico bajo la idea de que los psiónicos se deberían controlar a ellos mismos. En el año 2101 Asteroth fue nombrado *Director del Cuerpo*, y en ese momento su control de este es casi absoluto. Los gobiernos y las multinacionales intentaron impedirlo, pero no lo consiguieron. El último intento fue durante la votación en las Naciones Unidas para nombrarle Director del Cuerpo Psiónico, pero fue infructuoso.

Con el nombramiento de Asteroth las tensiones internacionales disminuyen, ya que las distintas facciones con distintos objetivos habían desaparecido, y Asteroth se mostró al mundo cómo alguien decidido a controlar el conocimiento que el Cuerpo obtenía de tal manera que los secretos más peligrosos se mantuviesen ocultos. Asteroth tenía la mejor y más poderosa agencia de inteligencia del mundo, con tentáculos en todas partes (por ejemplo, muchas transacciones comerciales de empresas se hacían ante la presencia de un telépata del Cuerpo, que permitiese una transacción fiable para ambas partes), pero se mostraba ante el mundo cómo el guardián de toda esa información. Poco a poco se convierte en una figura relevante de la política internacional, y no solo eso, sino que se volvió una persona muy popular.

Por otro lado el tiempo no ha pasado en balde, y a partir del año 2094 se empieza a producir la exploración humana de todo el Sistema Solar. Toda nave contiene una I.A. de apoyo (modelos basados en Hal, que tan versátil ha demostrado ser), y los motores de las naves se han ido volviendo lo suficientemente potentes cómo para viajar desde la tierra a Neptuno en 2 meses. No es que disminuya la exploración automatizada, que sigue en aumento, sino que aumenta la exploración humana, que se estaba limitando a la Luna y Marte. Para el año 2110 viven 500 personas en la colonia de Marte, y en el año 2120 se crea una colonia en Saturno. Un año después los humanos descubren el Espacioscuro.

El Espacioscuro y el Contacto:

En el año 2121 Hal realizó otro viaje por el espacio, esta vez la I.A. iba acompañada por un grupo de psiónicos y científicos mundanos con el objetivo de estudiar el uso de distintos poderes en el espacio. Todo marchaba según lo planeado hasta que de repente la nave desapareció de los sensores. La desaparición fue precedida de unas lecturas extrañas, que los científicos del Cuerpo consiguieron identificar cómo similares a las que se producen cuando un psiónico se teleporta, solo que a una escala mucho mayor.

Al intentar realizar una teleportación de una parte a otra de la nave se abrió un portal que la engulló. Este portal les transportó a una zona en la que las leyes de la física son muy distintas (incluso mortales para un humano no psiónico expuesto a ellas), pero en esa zona el viaje es posible con mayor rapidez que con los métodos que se poseían (y se poseen) para moverse por el espacio normal. Todos los miembros de la tripulación que no tenían poderes psiónicos se volvieron locos y acabaron muriendo. En el 2123 se averiguó que la locura se debe a las extrañas radiaciones del Espacioscuro a las que los psiónicos son inmunes en virtud al órgano especial que les proporciona sus poderes.

En aquel primer viaje por el Espacioscuro la tripulación se dividió en dos, los psiónicos y los mundanos, que creían que su locura se debía a los poderes de sus acompañantes. Los mundanos acabaron muriendo todos, algunos bajo su propia mano. Por otro lado Hal también se volvió loco, y acabó intentando matar a los psiónicos supervivientes, pero estos fueron capaces de desconectar sus funciones cognitivas superiores, que fue lo que causó el problema, aunque la mente de Hal no sobrevivió. Al final la nave consiguió salir por donde había entrados tras 2 semanas desaparecida.

Y esto cambió a la humanidad para siempre.

No tardó en reproducirse el “accidente”, pero esta vez con una nave en la que solo viajaban psiónicos, y la I.A. se desconectó al hacer el intento. Y fue todo un éxito. Más de lo esperado, ya que el planeta que se eligió como destino contenía vida inteligente. En el planeta escogido los psiónicos encontraron a una raza que se daba a sí misma el nombre de *Otoku*. La comunicación fue “relativamente sencilla” gracias a los poderes de los psiónicos. Los otoku tomaron a los humanos como divinidades, no por sus poderes psiónicos (ya que entre ellos también hay individuos que los poseen, aunque en menor porcentaje que los humanos), sino por su avanzada tecnología. Los psiónicos tomaron imágenes de los otoku, pero no contentos con eso convencieron a tres psiónicos otoku para que les acompañasen a la Tierra.

En la Tierra la noticia del Contacto con otra especie inteligente sacudió el planeta, y, aunque en parte ayudó a unificarlo, el que la raza encontrada fuese menos avanzada

que la humana inspiró un sentimiento de superioridad entre los humanos que será el principio en el que el Imperio Humano empezará a fundarse.

La ONU, que ha ido acaparando más y más poder gracias al Cuerpo Psiónico le concede a este en el año 2123 la misión de exploración y colonización del espacio. Esta concesión se hace por un simple motivo, los psiónicos son los únicos que pueden estar conscientes en el Espacioscuro y abrir portales a él, por lo que son los únicos que pueden encargarse del viaje interestelar. Esto proporcionará una gran fuente de ingresos al Cuerpo y de poder a la ONU.

En el año 2124 se construyó una Cámara de Estasis que protege a los no psiónicos de las radiaciones, abriendo así el paso a la colonización en masa. La ONU decide que el Cuerpo, cómo encargado de la exploración y colonización del espacio sea también el encargado de mantener la paz y la ley en el mismo, y le asigna a la **Psipol** (o Policía



Psiónica; una sección del Cuerpo encargada hasta ese momento de criminales que hacen uso de poderes psiónicos) el control policial de los humanos fuera de la Tierra y a la **Psi-Nav** (marina espacial psiónica) el control militar del espacio.

La humanidad se fue expandiendo y colonizando los sistemas más cercanos con rapidez. Cómo ya se ha comentado la pobreza en la Tierra era considerable, y la colonización ofrecía una oportunidad de huir de esa pobreza, a la vez que las riquezas que se llevan a la Tierra comienzan a cambiar la situación económica. Para el año 2159 Asteroth murió a la edad de 99 años, habiendo convertido la ONU en la entidad política más poderosa del mundo. A su muerte la humanidad se ha expandido por 33 sistemas planetarios, y se ha encontrado a 3 razas inteligentes, todas ellas menos avanzadas tecnológicamente que la humana (la más avanzada acababa de entrar en la Edad Industrial); el 60% de la población del planeta ha recibido algún tipo de tratamiento genético antes de nacer (son neo-humanos) y un 15% de la población del planeta son psiónicos declarados (todos miembros del Cuerpo). Asteroth hizo todo lo posible por unificar la Tierra bajo un gobierno mundial, pero esto ha creado considerables tensiones entre los tres países más poderosos (China, India y EEUU) y la ONU, (que se ha visto apoyada por Europa y la mayoría del resto del mundo). También ha hecho todo lo posible por integrar a los psiónicos en la sociedad, por exaltar el concepto del ser humano cómo superior al resto de especies y el deber que estos tienen de guiar al resto de especies, por unificar a la humanidad frente a la existencia de especies alienígenas, por favorecer y potenciar la exploración espacial de cualquier manera imaginable, y se le recordará cómo un benefactor de la humanidad.

Su muerte supuso un duro golpe para el mundo, ya que Asteroth había mantenido bajo control los diversos poderes políticos y económicos del mundo, y al morir el nadie consiguió ocupar su lugar, lo que propició que aquellos poderes que Asteroth mantenía equilibrados se lanzasen unos sobre otros, y

sobre la ONU. Las tensiones crecieron rápidamente, y el recién nombrado Director del Cuerpo Psiónico fue incapaz de controlar la situación cómo su predecesor lo había hecho. Y esta explotó.

La Tercera Guerra Mundial

La 3ª Guerra Mundial fue una guerra muy cruenta, en la que millones de personas perecieron, pero extrañamente no llegaron a utilizarse armas nucleares. Esto, cómo después se sabría, fue porque viendo que la situación iba a desembocar en guerra el Cuerpo Psiónico decidió poner una compulsión en las mentes de los presidentes de países con armas nucleares para que no las utilizaran. La guerra propició que los distintos países se aliasen en grandes bloques a medida que se hacía obvio que no había una salida rápida de la misma.

La guerra, que duró 25 años (del 2163 al 2188) acabó con buena parte de los recursos del planeta (tanto materiales cómo de población). Durante la guerra el Cuerpo se mantuvo alejado de la misma, criticándola y pidiendo continuamente a los líderes de las naciones que la detuviesen; de hecho en cuanto estaba claro que esta iba a ser inevitable el Cuerpo declaró su imparcialidad, dejaron de ayudar a los gobiernos y trasladó gran parte de sus centros y su personal al espacio, pero nunca dejaron de enviar comida y medicinas a la población, y a pedir la subversión pasiva contra los gobernantes.

El año 2188 la guerra paró por un sencillo motivo. Ninguna de las coaliciones tenía los recursos necesarios para seguir manteniendo una guerra al nivel tecnológico al que se estaba manteniendo. Falta de población, falta de mano de obra, falta de alimentos, centros de producción destruidos, falta de combustible, etc. Muchos son los motivos que propiciaron el final de la guerra, aunque el final de la misma no fue declarado formalmente. Es en ese momento cuando el Cuerpo Psiónico “vuelve a introducirse” en la escena internacional.

La posguerra y el retorno del Cuerpo Psiónico

El Cuerpo, dirigido ahora por un tal Aamón vuelve a contactar con la Tierra una vez la guerra ha parado (por incapacidad de los combatientes) y convocan una reunión a la que acuden los líderes de todos los bandos contendientes. Ofrecen la ayuda económica y material de todas sus colonias, pero para evitar lo que ha sucedido “convencen” a los líderes de las naciones que la Tierra debe tener un poder mundial que se encuentre por encima de las naciones, y para salvaguardar la independencia de las mismas este poder debe estar formado por gente de todas las naciones y todos los ámbitos. El único grupo con esas características (y que no solo tiene poder real, sino que tiene el apoyo de mucha gente por lo críticos que han sido con la Guerra) era el Cuerpo Psiónico. La ONU será reformada cómo la Federación de Terra, y esta será supervisado y controlado por el Cuerpo Psiónico, para que no suceda lo que sucedió con la ONU (que estaba bajo el control de los Estados Unidos primero y luego bajo el control de China). El Gobierno será una federación, con ciertos aspectos regulados por igual para todos y otros aspectos dejados a las legislaciones de los distintos miembros.

Las colonias, que estaban bajo férreo control del Cuerpo se integraron en la Federación cómo estados miembros. Así se evitará los clásicos intentos secesionistas que tarde o temprano sacuden a las colonias; al recibir una parte del pastel nadie quiere romper el molde.

Las tareas de reconstrucción fueron difíciles. Pero por suerte el Cuerpo ya había pensado en eso, y durante los 25 años de guerra habían estado minando y almacenando materias primas, lo que ayudó a acelerar la recuperación. Pero no solo se trataba solo de reconstruir ciudades y crear nuevas infraestructuras. Se trataba también de reconstruir familias, de curar las muchas heridas producidas por la guerra, y el Cuerpo en eso también tenía mucho que ofrecer. Se instalaron tratamientos psicológicos gratuitos para

todo aquel que lo pidiese, para todo aquel que fuese o se sintiese incapaz de integrarse de nuevo en la sociedad.

Hubo algo de resistencia, siempre la hay, pero en general la gente aceptó el nuevo sistema sin gran alboroto, felices por fin de poder volver a comer, felices de que la guerra hubiese acabado.

La posguerra duró 5 años, tras los cuales la situación, aunque no había vuelto al mismo nivel que se encontraba antes de la guerra, había mejorado lo suficiente; y el nivel de vida iba ascendiendo rápidamente hasta que el año 2199 se había alcanzado el mismo nivel de bienestar que se tenía antes de la Guerra, con la diferencia que al haber menor población estaba algo mejor distribuido.

La Federación de Terra

La Federación se dio cuenta de que una vez la euforia de la reconstrucción se había pasado las viejas rencillas empezarían a surgir de nuevo. Para evitar esto la Federación comenzó los preparativos para expandirse, razonando correctamente que un enemigo externo, victorias militares y riquezas producto de las conquistas son la clase de cosas capaces de distraer a los “nacionalistas”.

El Cuerpo se había encontrado recientemente con una raza muy avanzada tecnológicamente llamada Sorud. Los Sorud no podían acceder al Espacioscuro, pero su tecnología era muy elevada, tanto como la humana en ese momento. Los humanos hicieron lo mismo que cada vez que contactaban con una nueva especie. Les ofrecieron servir al Imperio o ser esclavizados. Los Sorud, atacaron con todo lo que tenían y los Imperiales fueron destruidos, pero una comunicación psiónica mostrando lo sucedido llegó al Cuerpo, que no tardó en enviar gran cantidad de buques de guerra para aplastar a los Sorud.

En apenas 6 meses habían destruido todas las bases espaciales que había en el sistema solar de Sorud. El planeta tardó un par de años en ser conquistado. En ese momento

de los mil billones de habitantes que había por todo el sistema solar apenas quedaban 600 millones. Pero los Sorud solo fueron la primera de las conquistas. Poco a poco la Federación de Terra se expandía por medios militares, comerciales y políticos. Encontraba muchos planetas deshabitados, y todos los que encontraron eran de gente menos evolucionada tecnológicamente que ellos (los Sorud, con el mismo NT que los humanos fueron los más avanzados que se encontraron). Y en ningún momento toparon con auténtica resistencia.

Si la Federación dejó de Expandirse fue por problemas internos.

El año 2265 la Federación controlaba un tamaño considerable, y las riquezas se repartían y beneficiaban a todos los humanos (psiónicos o no, terrestres o colonos) por igual. Pero a los líderes de lo que en su momento fueron las naciones más poderosas de la Tierra esto no les interesaba. China, India y los Estados Unidos querían más “trozo de pastel”, y comenzaron a presionar en ese sentido. Se hicieron con el apoyo de un poderoso grupo de psiónicos (aunque los historiadores nunca han sabido quienes fueron) que empezaron a crear incidentes artificiales destinados a aumentar el apoyo de sus ideologías. El Cuerpo no pudo nunca capturar a uno de estos psiónicos, y la situación fue poco a poco deteriorándose. Hasta llegar a niveles cercanos a la guerra civil.

En los noticiarios se hablaba de eso, la guerra civil se palpaba en el ambiente. Hasta que el día 30 de Diciembre del 2298 el Consejo de la Federación recibió las notificaciones de escisión de los Estados Unidos, China, la India y las colonias que estos estados habían fundado. A efectos prácticos casi la mitad de la Federación de Terra se estaba escindiendo de la otra.

Entonces lo impensable sucedió. El General africano de la PsiNav Bothathu (héroe conquistador querido por gente de ambos bandos) reaccionó rápidamente, agrupando a su alrededor a altos mandos de la PsiPol y de PsiNav, así como el apoyo explícito

de Christopher Saug el director del Cuerpo Psiónico. Con esto procedió a detener y encarcelar a todos los líderes visibles de los movimientos separatistas.

Los altos mandos del Cuerpo, de PsiPol y PsiNav que habían mostrado apoyo a la secesión (algo necesario sin lo que la secesión no habría tenido mayor efecto) fueron rápidamente “purgados” y a los de más bajo rango se les dio la oportunidad de salvar el cuello si alegaban que se limitaban a seguir órdenes, abandonaban las ideas separatistas y se sometían a un proceso de reconstrucción de personalidad para extirparles esas mismas ideas.

Los líderes separatistas no políticos fueron ejecutados delante de cámaras de televisión en directo, muchas veces en sus propias casas. Los políticos fueron llevados al Edificio del Consejo, en Londres. El día 2 de Enero del 2299 el General Bothathu se presentó ante el Consejo de la Federación, y dio un discurso en directo para toda la Tierra, criticando a la Cámara del Consejo por haber permitido que se llegase a ese extremo, hablando cómo debían aprender de sus errores, y afirmando que la democracia interestelar era obvio que acababa degenerando en intereses particulares. Acusó a los políticos, llamándolos rastreras alimañas, pues estaban dispuestos a sacrificar a sus compatriotas en una guerra entre hermanos por sus intereses personales.

Tras esto sacó su arma y mató a todos los separatistas. Se guardó el arma, se dirigió al estrado y anunció, para gloria de la Humanidad: *“Esta Cámara queda disuelta hasta que los humanos aprendan a convivir entre ellos. Hoy muere la Federación de Terra, y son nuestros políticos los que la han asesinado, apuñalándonos a todos por la espalda cómo los traidores que son. A partir de hoy el destino de los hombres estará regido por héroes, no por cobardes, estará regido por aquellos que estén dispuestos a sacrificarse por los demás, no por los que busquen su propio provecho. Hoy proclamo el nacimiento del Imperio Terrestre, y me proclamo el Emperador Bothathu I. Juro que defende-*

ré a la especie humana de toda amenaza, exterior e interior. Y no cesaré hasta que los humanos se vean cómo los hermanos que deben ser, hasta que dejemos de querer matarnos los unos a los otros, y vivamos en paz y hermandad.”

El Gran Imperio Terrestre

El Imperio Terrestre fue aceptado con relucencia y en el caso de las colonias de origen Americano fue necesaria alguna demostración de fuerza, pero el buen funcionamiento del Imperio y el apoyo directo del Cuerpo Psiónico consiguieron que el Imperio fuese aceptado, e incluso deseado, entre la mayoría de la población. Y los que mostraban su disconformidad eran ajusticiados públicamente. El Emperador decía que *“El Imperio no debe ocultar el ajusticiamiento de sus enemigos, sino que debe regocijarse en ello, pues un enemigo del Imperio, y por lo tanto de la Humanidad, ha sido eliminado”*.

El año 2322 (año 23 del Calendario Imperial o C.I.) el Emperador Bothathu I murió, pero antes había nombrado a su hijo cómo Heredero Imperial. Este cambió su nombre a Bothathu II y continuó con la política imperial comenzada por su padre. En este punto las tensiones separatistas que propiciaron la creación del Imperio Terrestre habían desaparecido, y el Imperio llevaba unos cuantos años ya envuelto en una agresiva campaña de expansión. Demostrando la superioridad de los humanos no se encontraron nunca con ninguna especie más avanzada que la humana, aunque si aparecieron restos de dos civilizaciones más avanzadas ya extintas hace cientos de miles de años.

Un hallazgo sorprendente fue el de otras especies humanas, los para-humanos. Claramente menores que los humanos de la Tierra sin duda se trata de Humanos descendientes del material genético terrestre, pero que miles de años viviendo en otros planetas ha provocado una evolución distinta a la terrestre. Se especuló (y se sigue haciendo) sobre si los humanos han estado antes entre las estrellas, y hay algunas evidencias

que parecen atestiguar que así es, y quizás formaron parte de esa civilización que hace cientos de miles de años surco el espacio. Algunos científicos han postulado que los humanos pudieron ser cogidos por otra raza y trasplantados a otros planetas, pero esta teoría no ha sido aceptada, y se considera propia de radicales y subversivos.

Cómo Bothathu II no tuvo hijos nombró a un valeroso General del PsiNav de ascendencia japonesa cómo Emperador. Este adoptó el nombre de Kunoichi I “el noble”, y su reinado fue, si cabe, más expansionista que el de sus predecesores, aunque era una persona extremadamente justa, y aquellas razas que se unieron al Imperio voluntariamente y declararon su lealtad al Emperador recibieron un estatus superior al de los conquistados (aunque claro está, inferior a los humanos). Bajo su dominio (entre los años 66 y 132 del Calendario Imperial) el imperio se expandió hasta casi su tamaño actual.

El siguiente Emperador, el español Alejandro I (del 132 C.I. al 199 C.I.), se dedicó por el contrario a consolidar las conquistas de sus antecesores, a sofocar las rebeliones que se daban y consolidar el culto al Emperador y a los psiónicos; cultivando más si cabe la idea del ser humano cómo superior a todas las demás razas, e instalando de manera legal la Esclavitud de los conquistados (que existían, pero su existencia no estaba reglada por la ley).

También instauró el actual sistema legal: la pena por cualquier delito es *casi siempre la misma, la muerte*. Menos los delitos masivos (cometidos por muchas personas), los delitos ideológicos, los tecnológicos y los de pensamiento, que suelen ser castigados con una *Reconstrucción de Personalidad* (para los Humanos, NeoHumanos por lo menos). El Emperador o en su defecto los Directores (Planetarios o Regionales) pueden decretar un perdón y en ese caso la pena puede variar considerablemente; no existe el abogado defensor, *ya que la PsiPol extrae la verdad del acusado*, pero si hay jueces que determinan si hay delito o no.

Kunoichi II (realmente un escocés) siguió con la tarea comenzada por Alejandro I, pero con el comenzaron los rumores de depravación en la corte Imperial de la Luna. Desde el siempre han existido esa clase de rumores, calumnias insidiosas propias de renegados. De todas formas la gestión del Imperio que hizo Kunoichi II fue ejemplar, por lo que se le recuerda con el sobrenombre de “el Administrador”.

Tras él se dan varios emperadores que duran poco tiempo, la mayoría por problemas de salud, y el año 255 C.I. sube al poder Reed Dwayne Chang, conocido como el Emperador Chang I “el cruel”, destacado por lo cruel que era con sus enemigos y con aquellos que se le oponían. El primer planeta que se reveló contra su duro gobierno fue completamente aniquilado desde el espacio. No quedaron más que rocas flotando donde antes había un planeta. Nadie se reveló contra el después de eso, pero aún así Chang encontró maneras de demostrar su crueldad

a sus súbditos, viendo conspiraciones por todas partes. Una de esas conspiraciones era real, y acabó con su vida. Su propio Heredero Imperial acabó con él en el año 272 C.I. y le sustituyó en el Trono Imperial en la Luna.

Bothathu VI gobernó hasta el 338 C.I. y aunque no fue tan cruel como su antecesor, aunque también reinó con mano dura, pues en este tiempo apareció el grupo terrorista llamado **Los Hijos de Hal**. Su sucesor fue Jhosua I “el oscuro”. Durante su reinado de 27 años el Cuerpo se volvió una entidad mucho más hermética, a la par que los ataques de los Hijos se volvieron más comunes. Los rumores contaban que el Emperador no solo tenía extraños gustos sexuales, sino que practicaba rituales oscuros y adoraba a criaturas extrañas, pero obviamente eso solo son rumores propios de disidentes. El número de desapariciones aumentó considerablemente, un mal necesario para acabar con las conspiraciones internas que se ciernen



contra el Imperio.

Los últimos 4 años de reinado de Jhosua I fueron los peores, pues el Imperio Terrestre comenzó a sufrir el ataque de una raza que rivaliza con el Imperio (y en algunos casos lo supera) en tecnología. Aunque este ataque no se ha hecho público pocos dentro del Cuerpo son los que no saben de ella. Por suerte para todos en el año 2664 (365 C.I.) ascendió al trono el primer Emperador no nativo de la Tierra, sino de Luna, y cambió su nombre por Asteroth I. Recemos para que la sabiduría de aquel que llevó ese nombre le guíe y saque al Imperio de estos tiempos oscuros.

Introducción al Imperio

El Imperio es el Cuerpo y el Cuerpo es el Imperio. Esa idea se mete a fuego en la mente de todos los niños del Imperio, y es completamente cierta. Mucho más de lo que la gente piensa (ver **Secretos dentro de Secretos**, más adelante). El Cuerpo controla la sociedad imperial en su práctica totalidad. Las 7 ramas del Cuerpo dominan los distintos aspectos del Imperio y cualquier persona que quiera hacer algo con su vida aparte de ser un ciudadano más debe entrar en el Cuerpo (aún sabiendo si es mundano que nunca llegará a una posición de poder real).

La gran mayoría de Humanos y NeoHumanos que no son parte del Cuerpo dedica sus vidas principalmente a disfrutar los muchos beneficios de ser Humano y estar en el Imperio. Llevan una vida lujosa y decadente, con esclavos que sirven sus deseos y que trabajan por los humanos, tienen acceso a cientos de drogas legales, deportes (tanto los considerados de élite, esto es, entre Humanos; y los considerados deportes de bajo nivel, por lo general violentos espectáculos protagonizados por esclavos alienígenas intentando sobrevivir), Holocine (convenientemente censurado por el Cuerpo, claro) y un largo etcétera de diversiones con el que llenar el mucho tiempo libre del que disponen. **Panen et circenses**, que reza el antiguo dicho tanto en latín como en *vulnus*.

Los ParaHumanos y Alienígenas Aliados del Imperio (esto es, los que han reconocido la soberanía Imperial y que nunca se han rebelado) si que tienen que trabajar (para el Cuerpo, o sea, para el Imperio), pero aún así también disponen de mucho tiempo libre con el que disfrutar de los beneficios que el Imperio les proporciona.

Los ParaHumanos y Alienígenas Pacificados (los que se han enfrentado o rebelado contra el Imperio) son por el contrario los que hacen todo el trabajo que los Imperiales no hacen, sirven en bares y restaurantes, atienden a los deseos de los humanos y en definitiva obedecen y sirven, sea porque no les queda más remedio, porque no son capaces de superar su Condicionamiento Psiónico o porque sus personalidades han sido reconstruidas para ser fieles al Imperio y soportar sin protestar el tipo de vida que les ha tocado vivir.

Mientras tanto, aquellos Humanos y NeoHumanos que quieran hacer algo con sus vidas (ser científicos, médicos, arquitectos, políticos, o lo que sea) no les queda más opción que entrar en el Cuerpo, pues el Cuerpo es el Imperio, y toda labor que no está realizada por los muchos esclavos del Imperio, está realizada por el Cuerpo Psiónico. A continuación vamos a ver las 7 ramas del Cuerpo, y sus cometidos.

PsiPol:

Originalmente PsiPol era una rama del Cuerpo destinada a controlar y perseguir a los psiónicos que usasen sus poderes de forma ilegal., pero con el advenimiento del Imperio eso cambió en el 2124 (antes del Imperio), cuando la ONU le encargó a PsiPol el mantener la seguridad en las colonias. A partir de ese momento la PsiPol comenzó a ganar poder en las colonias. Se creó una rama dentro de PsiPol, llamada PsiIntel, que con el tiempo se convertiría en una rama del Cuerpo por derecho propio. Hasta que durante la Tercera Guerra Mundial esa rama de



dedicaba principalmente a vigilar que no sucediesen actos terroristas en las 33 colonias y a impedir que el conflicto que estaba empezando en la Tierra se extendiese a estas.

Con el advenimiento de la guerra PsiPol (y más aún la rama de PsiIntel) se dedicaron a controlar más y más a las sociedades de las colonias con la excusa de impedir que sucediese lo mismo que en la Tierra. Y, extrañamente, los colonos aceptaron ese aumento de poder, probablemente porque se sintieron más seguros. Cuando la guerra acabó no solo no se eliminaron las medidas extraordinarias, sino que con la creación de la Federación de Tierra se les otorgó incluso más poder, llegando a convertirse no solo en la Policía del Imperio, sino también los bomberos, los guardas de seguridad, los que controlan las carreteras, etc. Cuando el Imperio llegó eran ya en definitiva todos los cuerpos de seguridad (sean del estado o no) unidos en uno solo.

PsiArm:

PsiArm fue creada con el advenimiento del Imperio. Se cogió a todos los miembros de todos los ejércitos de la Tierra (hasta entonces PsiPol y PsiNav cumplían esas funciones en las colonias) y tras las correspondientes modificaciones (mentales) de lealtad se fusionó todas las fuerzas en un solo ejército (con sus altos mandos suplidos en un principio desde PsiNav, aunque con el tiempo los psiónicos que se alistaron a PsiArm subieron de rango y ocuparon muchos de esos puestos) y se las comenzó a estacionar por todo el espacio del recién formado Imperio.

Actualmente son los ejércitos de Tierra de todos los planetas del Imperio unidos en un solo ejército. PsiArm se encuentra bajo el control de los Almirantes de PsiNav. Su misión es defender los planetas de ataques exteriores, colaborar con PsiPol en lo que necesiten a nivel de control de población (sobre todo en planetas ocupados por alienígenas) y asistir a PsiNav en las batallas en las que esta se enzarce.



Tanto a los Otoku como a los ParaHumanos Gnonar se les permite acceder a PsiArm (sean o no psiónicos). Los primeros son usados como mensajeros y exploradores, y los segundos, que son el 20% de los miembros de PsiArm, son utilizados como tropas de choque y la primera línea de combate en las invasiones terrestres que el Imperio realiza (algo que a los marciales y belicosos Gnonar no preocupa, pues desde su punto de vista eso les permite luchar más que nadie y mejorar como guerreros).

PsiNav:

PsiNav fue creada tras el contacto con el Espacioscuro. Es la encargada de viajar por las estrellas, de pilotar y mantener las naves del Imperio así como de comandar tanto el ejército espacial del Imperio (los *Marines de PsiNav*), cómo el brazo terrestre de las fuerzas armadas imperiales (PsiArm). Trabajan en estrecha colaboración con PsiPol, PsiArm (a los que, como ya se ha dicho, controla), PsiIntel y PsiCience.

Para viajar por el Espacioscuro es necesario abrir un Portal que solo los psiónicos con poderes de Teleportación pueden abrir, por ello prácticamente todos los psiónicos con poderes de Teleportación acaban en PsiNav (excepto unos cuantos que son escogidos para operaciones especiales de PsiIntel).

PsiIntel:

Son la sección de Inteligencia del Cuerpo. Originalmente eran parte de PsiPol, pero Bothanthu I les separó de este y les dio atributos nuevos. Técnicamente un miembro de PsiIntel debe ser obedecido por los miembros del resto de ramas del Cuerpo sin preguntar, incluso si el miembro de PsiIntel tiene el mismo rango que aquellos a los que le dé órdenes.



Como las SS muchos años antes están técnicamente por encima de la ley, o lo estarían si no fuese que la ley les otorga ese estatus superior de forma directa. De hecho, como un miembro de PsiIntel es superior a cualquier otro miembro del Cuerpo de su mismo Rango, y los planetas están todos gobernados por 7 miembros de Rango 8 (uno por cada rama) de manera efectiva son ellos los que controlan el Imperio.

Aunque sean mucho menores en tamaño que el resto de ramas del Cuerpo, son temidos por todas ellas. Tienen permiso legal para violar la intimidad mental de cualquier persona (no de PsiIntel, claro) sin indicarle que lo están haciendo (PsiPol también tiene permiso para entrar en la mente de quien quiera, pero si se trata de un Humano o NeoHumano está obligada a indicarle que lo hace).

A PsiIntel solo pueden acceder Humanos o NeoHumanos, y los mundanos solo pueden tener hasta Rango 3.

PsiCience:

Todas las personas que quieren trabajar en un campo científico de algún tipo intentan alistarse en PsiCience. Socialmente ser miembro de esta sección del Cuerpo está muy bien considerado (al igual que PsiCare), ya que la elevada ciencia de los Humanos respecto al resto de razas es uno de los factores que los han encumbrado donde están. Y PsiCience es la encargada de que eso siga siendo así, y por este motivo los miembros de PsiCience suelen tener acceso a tecnología de NT más elevado que tiene el imperio, e incluso los miembros de más bajo nivel disfrutaban muchas veces de esto.

PsiCience, que fue creada por Bothanthu I, es la encargada de los desarrollos científicos en el Gran Imperio Terrestre y del control del uso de la Tecnología que hacen sus ciudadanos dependiendo de su estatus

racial. No se hace nada en el Imperio que tenga que ver con ciencia que no tenga a un miembro de PsiCience involucrado, desde dar clases de ciencia a los niños en las escuelas hasta el experimento más secreto de PsiIntel. Y también se encargan de controlar que nadie utilice tecnología que no le está permitida. Este control se hace por medio de chips implantados que hacen que directamente los aparatos (al menos los que tienen chips) no funcionen para quien no tenga un chip implantado que permita su uso.

Los mundanos pueden llegar a tener hasta Rango 6 en PsiCience (pero solo casos excepcionales de auténticos genios).

PsiCare:

Podrían ser la rama del Cuerpo más “benévola”, ya que son los encargados de la educación y salud de todos los ciudadanos del Imperio. Pero también son los encargados de dar el Condicionamiento Psiónico a todos sus habitantes y de aplicar las Reconstrucciones de Personalidad cuando estas se vuelven necesarias, así que no se puede decir de ellos que sean especialmente benévolos.

PsiCare fue creada al mismo tiempo que el Imperio, y a ella gravitan todas las personas que de alguna forma se preocupan por el prójimo e intenta mejorar su vida (o la de toda la sociedad, cuando se Reconstruye la Personalidad de alguien peligroso para la sociedad). Colaboran estrechamente con PsiCience y con PsiGov, y junto con PsiCience sus miembros son los que más prestigio social tienen entre los ciudadanos no miembros del Cuerpo.

PsiGov:

Son la burocracia del Cuerpo, así como sus embajadores, sus políticos, etc. Son, claramente, la cara más pública del Cuerpo, y con la que la ma-



yoría de los civiles se encuentran día a día. Son los que hacen que en el Imperio todo funcione según se haya organizado por el resto de ramas; son los que censuran y controlan toda obra artística, del tipo que sea, al ser producida; son los que hacen llamamientos públicos a la calma tras un atentado de los Hijos de Hal; son los que coordinan los envíos de materiales a lo largo de todo el Imperio, para que a nadie le falte nada; son los que en definitiva se aseguran que en el Imperio todo funcione según los designios del Emperador.

Espacio Conocido:

El tamaño exacto del Imperio Terrestre es algo que dejamos un poco vago a propósito. A efectos prácticos el Imperio Terrestre se extiende por 3 sectores, aunque muy poca gente conoce la extensión real del Imperio ya que esa información solo está al alcance de PsiNav y los altos cargos del Cuerpo y solo se permite acceder a ella si es necesario.

Por supuesto todo el mundo conoce el Núcleo Imperial (los grupos de planetas más cercanos a Terra), y muchos planetas son conocidos (el turismo es una gran industria), pero la extensión real, el número total de planetas habitados, los planetas que se encuentran fuera de rutas comerciales, la localización de muchos mundos no-humanos, etc. no son conocidos por la mayoría de la gente.

De hecho, en un ordenador de una nave es raro encontrar los cálculos de navegación para más de 3 planetas. PsiNav proporciona a sus hombres los cálculos para ir a los planetas a los que les lleva la misión, y en caso necesario alguna localización segura a la que retirarse si es necesario (aunque esto solo para misiones que por algún motivo salen del Imperio, ya que dentro no es necesario).

Por eso mismo solo proporcionamos un mapa, el del centro del Imperio, y en él sólo señalamos los nombres algunos planetas, dejando la mayor parte del espacio en blanco para que el DJ lo rellene cómo quiera y con los nombres que quiera. De todas formas recomendamos que salvo que entre los

Cazadores haya un psiónico con motivos para tener acceso al mapa los jugadores no lo vean nunca ya que sus personajes **no conocen la extensión total del Imperio**.

Los personajes militares, psiónicos, los escasos comerciantes (pertenecientes todos a empresas asociadas al Cuerpo), etc. habrán estado en muchos planetas, pero eso no significa que conozcan el mapa, sino que conocen el planeta. Probablemente sepan que se encuentra en la periferia, pero es difícil que puedan localizarlos. Al fin y al cabo, salvo que sean psiónicos no habrán estado conscientes durante el viaje.

Los aficionados a la astronomía (y los científicos de este campo) tendrán mucho más conocimiento del espacio, pudiendo reconocer muchos planetas; pero esto no significa que sepan que hay en ellos (salvo que sean conocidos, y su localización se sepa), sino que saben donde están (lo que puede ser útil para un grupo de fugitivos psiónicos que necesita realizar los cálculos de navegación necesarios para llegar a ellos...).

A continuación proporcionamos algunos planetas (tanto del Imperio como externos a este) como muestra. A lo largo de la campaña se irán mostrando en profundidad distintos planetas, pero como en este primer módulo solo se esté en dos sistemas solares (que describimos en el siguiente capítulo) la información que proporcionamos aquí es escueta. Cuando la campaña lleve a los Cazadores a alguna de estas localizaciones ampliaremos la información de las mismas.

Ootok: (Planeta Mediano [11.250 km], Gravedad 1,7G, Atmósfera Densa, Hidrosfera 80%, Dictadura Totalitaria Psiónica, Nivel Legal 5, NT 1).

Este es el planeta natal de los Otoku. Estos son leales siervos de los humanos, a los que ven cómo superiores, no solo por que cuando entraron en contacto con los humanos estos les superaban en tecnología, sino también por los siglos de educación controlada por el Cuerpo Psiónico que han tenido. Por esto, pese a ser una raza alienígena los

humanos los soportan, y les permiten tener más NT que a otras razas.

Ootok tiene una base espacial del Cuerpo Psiónico muy importante por contener una de las **7 Academias Psiónicas**, lo que los Ootoku consideran un honor. Asimismo uno de los peces más famosos en el Imperio es nativo de Ootok, y aunque ha sido exportado a otros planetas el originario de Ootok sigue siendo considerado el mejor, lo que provoca que el planeta sea un centro de actividad comercial.

Orud: (Planeta Grande [15.700km], Gravedad 1.3G, Atmósfera Densa (polución), Hidrosfera 75% (60% aguas contaminadas, 15% potables), Población 13.000.000 habitantes (10% Imperiales), Dictadura Totalitaria Psiónica, Nivel Legal 5, Nivel Tecnológico -1 / 2 (Sorud / Imperiales)):

Planeta natal de los Sorud, la raza que más se ha opuesto al Imperio, y que sigue haciéndolo. El planeta está bajo una completa ley marcial, pero ni eso ni los Condicionamientos impiden que los Sorud sigan atentando y luchando cada 5 o 10 años contra el Imperio. En los últimos años se ha comenzado a sacar masivamente a los Sorud del planeta (para utilizarlos como esclavos), con la idea de acabar vaciando el planeta y distribuirlos separados por todo el Imperio. Así no podrán volver a rebelarse.

La situación actual en Sorud no podría ser más desesperada. Cuando los Imperiales llegaron a su planeta (tras el cataclismo no volvieron a salir de su sistema solar, básicamente por que no encontraron el Espacioscuro) se encontraron con una sociedad avanzada, en muchos sentidos más avanzada que la humana. Pero por algún extraño motivo no habían encontrado el camino al Espacioscuro, aunque se habían expandido por todo el Sistema Imperial.

Los humanos hicieron lo mismo que cada vez que contactaban con una nueva especie. Les ofrecieron servir al Imperio o ser esclavizados. Los Sorud, que sintieron que en esas naves iba un Ulushthr, atacaron con

todo lo que tenían. Los Imperiales fueron destruidos, pero una comunicación psiónica mostrando lo sucedido llegó al Cuerpo, que no tardó en enviar gran cantidad de buques de guerra para aplastar a los Sorud.

En apenas 6 meses habían destruido todas las bases espaciales que había en el sistema solar de Sorud. El planeta tardó un par de años en ser conquistado. En ese momento de los mil billones de habitantes que había por todo el sistema solar apenas quedaban 600 millones. Y desde entonces la cifra no ha hecho más que disminuir.

Legalmente los Sorud no pueden ser libres. Solo pueden existir como esclavos, sea de una corporación, sea del Cuerpo Psiónico, sea de un particular (pero debido a su rebeldía no soy muy queridos como esclavos privados, así que el Cuerpo se lleva la mayoría). Si los propietarios de un Sorud mueren, y este no tiene herederos o estos no aceptan al Sorud como esclavo lo más probable es que sea exterminado, salvo que tenga un conocimiento o habilidad que le haga útil al Imperio.

Los Sorud que aún quedan en Orud son legalmente propiedad del Imperio. Son básicamente trabajadores forzados en el polucionado mundo industrial que es Orud. El Imperio ha estado años seleccionando a los que no están enfermos y llevándolos a otros planetas, y lo que ha quedado en Orud es principalmente tullidos, enfermos, o Sorud con genética pobre. Esto, unido a las pésimas condiciones de existencia en el Planeta hace que el 33% de la población Sorud de Orud tengan mutaciones (brazos pegados al cuerpo, dedos de más o de menos, ojos de más o de menos, deformidades congénitas de nacimiento, etc).

Pese a todo esto los Sorud no son un pueblo abatido. Todo lo contrario, son un pueblo con ansias de venganza, y el planeta siempre es un polvorín a punto de estallar. Por ese motivo el Imperio mantiene siempre un Destructor en órbita del planeta.

La mayoría de la población Imperial vive en la Estación "Subyugación", que se en-

cuentra en órbita del planeta. Los Imperiales que trabajan en el planeta suelen subir a la estación cuando se acaban sus turnos y esperan al siguiente (los turnos son de una semana de trabajo, una de descanso), y al bajar van protegidos contra las radiaciones y polución de la superficie del planeta. Los Sorud viven en enormes estructuras (construidas adrede con materiales nocivos para la salud) llamadas barracones-prisión.

Los Sorud tienen jornadas laborales de 12 horas, que coinciden con los turnos de los Imperiales que los vigilan, así cada grupo de trabajadores Sorud es escoltado en todo momento por varios Imperiales (siempre en proporciones del 10%) que les sacan de sus barracones-prisión y les llevan al lugar de trabajo, les escoltan y les devuelven a los barracones-prisión.

La comida que el Imperio les proporciona a los Sorud está llena de elementos químicos diseñados para mantenerles dóciles. Asimismo los barracones-prisión someten a sus habitantes a continuos mensajes de obediencia (que se emiten a una frecuencia que el oído Sorud no escucha conscientemente pero que si se registra por el cerebro). Los barracones se vigilan por dentro, y los Sorud están sujetos a controles de pensamiento aleatorios al entrar y salir de los barracones. Aún con todo esto el odio que los Sorud sienten por sus opresores supera todas estas medidas y hace que cada 5 o 10 años se produzca una rebelión en algún núcleo de barracones-prisión. Los humanos no se explican este odio, pero los Ulushthr si, y es porque los Sorud, sea consciente o inconscientemente, saben quién está realmente detrás del Imperio.

Los Sorud han pasado las viejas historias de generación en generación. Han conservado o redescubierto información sobre su pasado, y sobre las dos especies que son sus enemigos, Ulushthr y Whil'lë. La Resistencia Sorud (que utiliza antiquísimos túneles cuya existencia es desconocida para el Imperio, e incluso para muchos Sorud) es la guardiana de ese conocimiento, aunque dada su situación no saben qué hacer con él.

Resnaar-Ri: (Planeta Mediano [11.000 km], Gravedad 1,2 G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 70%, Población 1.000.000 habitantes [30% Kuzaar, 70% ganado], "Tecnocracia" Psiónica [Imperio Resnaar], Nivel Legal -1, Nivel Tecnológico 2 [todo menos armamento] /3 [armamento]).

Este es la base principal del Imperio Resnaar en el Sector Sol, y es la punta de lanza del ataque contra el Imperio Terrestre. Contiene una concentración inusual de Kuzaar en un planeta del Imperio Resnaar, pero esto es así por su condición de base de coordinación y suministros del esfuerzo bélico Kuzaar.

Por lo que el Imperio ha podido averiguar los Kuzaar solo son las tropas del Imperio Resnaar. Los dirigentes son una subespecie llamada Urzaar (básicamente son Kuzaar psiónicos), y el nivel de poder que un Urzaar tiene depende de su destreza en combate. Matar a un superior para ascender es un método aceptable, aunque el más común suele ser vencer en una serie de combates (a primera sangre) diseñados para medir la capacidad en la caza y en el combate del examinado.

Terra: (Planeta Mediano [6.378 km], Gravedad 1 G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 71%, Población 100.000.000.000 habitantes [incluido el Sistema Solar]), Gobierno Dictadura Totalitaria Psiónica, Nivel Legal variable [3 para los Humanos, 4 para los para-humanos y alienígenas asociados, 5 para el resto], Nivel Tecnológico 2-3).

Terra es el paraíso al que todos quieren viajar. Eso dice la publicidad. La realidad es que Terra es un paraíso, físicamente hablando, y sus habitantes están entre los más ricos de toda la galaxia. Pero son prisioneros de sus propias mentes, ya que incluso en esos lugares puede uno ser "registrado" (todo registro de una persona incluye, de hecho, una exploración mental). Terra es el lugar más seguro del Imperio. Por eso los ciudadanos de Terra no tienen libertad alguna.

Oficialmente no hay rebelión (cualquier atentado rápidamente se convierte en un

accidente en las mentes de todos los testigos), ya que los distintos adoctrinamientos psiónicos y educativos funcionan muy bien, y pocos se quejan. Los que lo hacen son “ajustados” rápidamente para que vuelvan a pensar adecuadamente (siempre que no hayan cometido un crimen, claro). Terra es una utopía, pero ¿a qué precio?

Realmente si hay rebeldes. Por norma general son psiónicos (ya que son los únicos que pueden resistir los registros), y los no psiónicos que se unen a los distintos grupos rebeldes son rápidamente sacados del planeta y llevados a sitios con leyes menos opresivas.

Las partidas en Terra deberían ser las más opresivas de todas. Es el lugar más seguro del Imperio, y también con diferencia el más corrupto. El Cuerpo Psiónico está más presente aquí que en cualquier otro lugar del Imperio, y sus recursos aquí son vastos, por no decir ilimitados. Terra es uno de los lugares con más esclavos del Imperio, ya que entre las clases altas de la sociedad es común tener esclavos.

En Terra no hay pobreza, oficialmente. Esto quiere decir que no hay psiónicos ni humanos pobres. Hay millones de pobres para-humanos y alienígenas; gente que viajó a “la Capital” con la idea de hacer fortuna, para fallar miserablemente, o antiguos esclavos liberados que no han podido salir del planeta y sus descendientes se han quedado en el, etc. estos pobres son un objetivo de bandas racistas de humanos, que les pegan a voluntad ya que en la Tierra un humano puede atacar a un no-humano sin motivo, salvo que este sea un esclavo, y defenderse (salvo que se sea de una raza bien considerada cómo los Otoku) se pena con la muerte (cómo todo crimen).

Pero Terra es el centro de todo. Todas las rutas comerciales llevan a Terra, muchos descansos militares son en Terra. Los Cazadores, tarde o temprano, irán a Terra.

Criaturas y Bichos Típicos:

Kuzaar:

Los Kuzaar de el Gran Imperio Terrestre son cómo los descritos en el **Capítulo 8: Criaturas** del CdB, con la diferencia de que estos Kuzaar dominan una extensión considerable de la galaxia en los que ellos llaman el **Imperio Resnaar**, y los sentientes que se encuentran bajo su dominio son ganado para los Kuzaar.

Utiliza la Plantilla de Kuzaar del **Capítulo 8**, pero añade *Deber (Imperio Resnaar)* a las Limitaciones Clave disponibles. El Nivel Tecnológico de estos Kuzaar es un amalgama entre 2 y 3, aunque un DJ que quiera que la lucha contra ellos sea más desesperada puede decidir que el NT de los Kuzaar es 3, e incluso 4.

Los ejércitos Kuzaar no parecen tales, sino que se asemejan más a grupos de guerrilleros que a ejércitos. Sin embargo su coordinación es excelente, y una Partida de Caza de Kuzaar de 10 miembros puede acabar incluso con un batallón humano. Estos intentan enfrentarse a los Kuzaar en batallas tradicionales, donde su superioridad numérica resulta ventajosa, pero los Kuzaar son muy conscientes de esto, por lo que evitan el confortamiento directo adoptando tácticas de infiltración y guerrillas, siendo siempre lo más destructivos posible. Muchos ataques Kuzaar a bases humanas siguen el patrón del Kuzaar infiltrado que coloca explosivos en la base para destruir sus defensas y permitir la entrada de sus compañeros.

Apenas un mes antes del comienzo de la partida los Kuzaar han adoptado una táctica que asusta a los dirigentes imperiales. Centrarse en los psiónicos con poderes de teletransportación, centrando los ataques a las naves imperiales con ese objetivo.

Nadie lo sabe (ni los miembros humanos de la Hermandad del Sello), pero los Kuzaar han sido creados por los Ulushthr para que los maten y así los Kuzaar se convierta en el nuevo Caos del universo (ya que la raza que

acabe con los Ulushthr ocupará su puesto en la eterna guerra contra los Whil'lë, o eso dicen los Ulushthr) y realmente los Kuzaar no están atacando a los Humanos. Atacan el Imperio porque se han dado cuenta de que los Ulushthr han conseguido salir de su prisión y lo están manipulando desde las sombras. Este es uno de los temas centrales de la campaña **Ecos del Espacioscuro**.

Jexxer'nus:

Los Jexxer'nus son uno de los misterios de esta ambientación, así como uno de los pocos puntos luminosos que quedan en el universo. Los antiguos Jexxer'nus se enfrentaron a los Whil'lë y perdieron. Los 1500 Jexxer'nus que sobrevivieron a la Guerra contra los Whil'lë se dedicaron a recrear su especie. Todos los Jexxer'nus estaban obligados a registrar su código genético (el equivalente DNI de una sociedad biotecnológica, como la de los Antiguos Jexxer'nus), por lo que los supervivientes poseían el código genético de toda la raza.

Con ese código, crearon los Grandes Árboles. Cientos de metros bajo la superficie planetaria hay unas criptas (que siguen custodiadas por los Antiguos Jexxer'nus). Gracias a ellos los Jexxer'nus eliminaron

sus habilidades psiónicas y transformaron a las generaciones venideras en una raza de cazadores primitivos que no llamaran la atención de sus enemigos, y carecieran de cualquier conocimiento sobre su pasado. Los Whil'lë vieron esto, y decidieron que los Jexxer'nus habían actuado sabiamente, por lo que no los eliminaron por completo.

Pero al mismo tiempo en los **Grandes Árboles** de los Jexxer'nus se encuentra la única forma de parar a los Ulushthr. Ya que los árboles no solo sirven para crear nuevos Jexxer'nus, sino que pueden ser utilizados para proporcionar poderes psiónicos muy elevados a aquellas personas vivas que sean depositados en ellos (aunque esto no lo sabe nadie en el universo, puede que la información se encuentre en alguna ruina en algún lugar que nadie ha visitado desde hace siglos).

Los Jexxer'nus utilizan la Plantilla que aparece en el **Capítulo 8: Criaturas** del CdB sin ninguna modificación. Los Jexxer'nus no pueden tener poderes psiónicos, solo los Antiguos Jexxer'nus pueden.

Los Jexxer'nus serán una raza especialmente importante en la campaña **Ecos del Espacioscuro**, y aunque no aparezcan en toda la aventura **Morir... Tal Vez Gritar**,



los incluimos aquí para que el DJ tenga información ya sobre ellos.

Sorud:

Los Sorud son la primera raza que viajó por el espacio, o eso dice ellos.

Hace un millón de años los Sorud salieron de su sistema solar y crearon motores capaces de llevarles a las estrellas. El primer planeta que visitaron fué Ter'Rae, y allí conocieron a los Uu'man, con los que rápidamente entablaron amistad debido a la sociedad abierta de estos últimos. Juntos viajaron por el espacio, y colonizaron cientos de planetas.

Los Sorud y los Uu'man lo compartieron todo, tecnología, sistemas de gobierno. E incluso se dieron matrimonios inter-especies (aunque estos nunca tuvieron hijos, la genética no era uno de los puntos fuertes ni de Uu'man ni de Sorud). Descubrieron otras razas, y se hermanaron con ellas también. Hubo guerras, ya que no todas las razas que encontraron fueron pacíficas, pero debido al carácter de los Uu'man (siempre decían la verdad, y eran grandes mediadores) la final los conflictos encontraban soluciones pacíficas.

Y todo iba bien hasta que se encontraron con los Gnonar. Los Gnonar habían desarrollado su propio sistema de transporte lumínico (distinto al de los Sorud), pero se habían expandido en otra dirección de la galaxia. En sus viajes encontraron a unas criaturas de inmenso poder que se llamaban a si mismas Ulushthr, y que coincidían con ciertos mitos primitivos de los Gnonar. Los Ulushthr, poderosos psiónicos entre una raza que no tenía psiónicos, conquistaron rápidamente a los Gnonar, que pasaron a adorarlos cómo a dioses.

Fue poco después de esa situación que los Uu'man y los Sorud se encontraron con los Gnonar. Y al poco de encontrarse surgió la guerra. Los Ulushthr, viendo el peligro que suponía para ellos una raza cómo los Uu'man, ordenaron a los Gnonar que los Uu'man debían ser exterminados. Los Sorud colabora-

ron en esa guerra como pudieron, pero se trataba de una batalla desesperada que Uu'man y Sorud estaban destinados a perder.

Entonces fue cuando los Sorud encontraron a los **Whil'lë**, en concreto a **Logios**. Aunque también se podría decir que fue cuando Logios salió en su búsqueda. Los Sorud no confiaron en los Whil'lë, había algo en ellos que no les gustaba. Pero estos fueron una gran ayuda en la lucha contra los Gnonar. Les dieron armas que permitían combatir con los Ulushthr, y esto permitió resistir, y la guerra duró años y años.

La guerra se habría eternizado si no fuese porque los Ulushthr cambiaron e táctica, y comenzaron a destruir los planetas en los que había puestos Uu'man (en aquellos en los que solo había Sorud no se produjeron ataques). Este cambio de táctica asustó a los Uu'man, que veía su extinción inminente. Por ese motivo, y pese a las oposiciones de algunos Sorud, los Uu'man y los Sorud participaron en el ritual que hace 666.000 años creó el Espacioscuro, destruyó a los Uu'man y acabó con toda civilización estelar.

Los Sorud (cómo todas las razas que viajaban por el espacio, que no eran muchas) tras es cataclismo quedaron aislados del espacio. Sus motores ya no funcionaban, el hiperespacio por el que viajaban desapareció con la creación del Espacioscuro, y los Sorud perdieron la posibilidad de volver a las estrellas. Gran cantidad de colonias se perdieron en ese momento. Y con los años muchas de ellas les siguieron, hasta que solo quedaron Sorud en dos lugares, Sorud y Sorudnar.

Sorudnar fue el refugio al que acudieron aquellos que no confiaban en los Whil'lë, y que temían algo similar a lo que ocurrió. Ellos se prepararon, no perdieron su tecnología, sino que con los años la han aumentado.

Por supuesto toda esa información está disponible a muy poca gente, principalmente a los Ulushthr y a sus aliados, así como a algunos Sorud (que han transmitido las viejas historias de generación en generación y no han olvidado su pasado). Los Sorud se-

rán una raza especialmente importante en la campaña **Ecos del Espacioscuro**, y aunque no aparezcan en toda la aventura **Morir... Tal Vez Gritar**, los incluimos aquí para que el DJ tenga información ya sobre ellos.

Los Sorud utilizan la Plantilla que aparece en el **Capítulo 2: Creación de Personajes** del CdB sin ninguna modificación.

Ulushthr:

Los **Ulushthr** son uno de los enemigos centrales de la campaña **Ecos del Espacioscuro**, junto con los Whil'lë. Ellos dicen que cuando el Creador llegó a la Galaxia se encontró un lugar perfecto para la aparición de vida. Creó a las especies humanas y luego se dividió en 2, una parte de esa división fueron los Ulushthr, la fuerza del caos y la evolución y les encomendó la misión de expandirse por la galaxia y enfrentarse a los Whil'lë, para ver quien ganaba. Cuando los Ulushthr fueron creados en su naturaleza estaba la parte del Creador que era caos y evolución, y ellos no pueden evitar seguir su naturaleza allá donde van, igual que no pueden evitar enfrentarse a los Whil'lë; es lo que son. Son dadores de vida y evolución hasta el punto que en los primeros tiempos de su existencia donde los Ulushthr se posaban aparecían especies alienígenas, y de ahí provienen casi todas las razas alienígenas del universo (algunas, como es el caso de los Sorud, han evolucionado sin la intervención de los Ulushthr).

Durante milenios Whil'lë y Ulushthr se enfrentaron, hasta que los Whil'lë encerraron a los Ulushthr en una luna-templo, y sin su molesta intervención comenzaron a dirigir lo que sucedía en la galaxia. Pero los Gnonar liberaron a los Ulushthr, con lo que comenzó de nuevo la eterna guerra. Esa guerra acabó con los Ulushthr prisioneros en el Espacioscuro, y con el tiempo comenzaron a idear un plan para librarse del Espacioscuro y poder finalizar la guerra contra su eterno enemigo de una vez por todas. El fin de ese plan es el tema central de la campaña **Ecos del Espacioscuro**.

Y los Ulushthr son Legion pero son Uno. Esto es, son una cantidad prácticamente infinita de entidades, pero se pueden unir en una sola que contiene el poder de todas las partes. Si una especie consigue eliminar a los Ulushthr en esa forma única (y no son los Whil'lë) se convierte en los Ulushthr, así el Caos cambia, no permanece igual a lo largo de los siglos. De hecho los actuales Ulushthr quizás no sean los originales, por lo menos es lo que ellos piensan. Cada cierto tiempo crean o elevan a una raza para que los elimine y se convierta en los nuevos Ulushthr. Los Kuzaar son exactamente eso.

Los Ulushthr del Gran Imperio Terrestre son ligeramente diferentes a los descritos en el **Capítulo 8: Criaturas** del manual del CdB. Estos Ulushthr no son parte de una misma entidad, sino que son una raza de criaturas independientes que se encuentran atrapadas en el Espacioscuro. Pueden abandonar el mismo si poseen un cuerpo con potencial psiónico proveniente del espacio normal, y cuando salen solo pueden adaptar su forma real 1 hora al día. Los Ulushthr de está ambientación también están limitados a un pasar 99 años fuera del Espacioscuro, tras los que deben volver al mismo.

Whil'lë:

Los **Whil'lë** son uno de los enemigos centrales de la campaña **Ecos del Espacioscuro**, junto con los **Ulushthr**. Al igual que estos últimos aparecieron cuando el Creador se dividió en dos. Pero este a los Whil'lë les encomendó cuidar de los humanos y asegurarse que las 66 especies humanas que había distribuido por la Galaxia sobrevivían a la guerra contra los Ulushthr. Porque si la naturaleza Ulushthr era el Caos la de los Whil'lë es el Orden, pues recibieron ese aspecto del Creador. Asimismo, no pueden evitar seguir sus instintos y atacar a los Ulushthr.

Solo hay 66 Whil'lë, uno por cada especie humana que hay en la galaxia; y excepto Logios (el Whil'lë de los Uu'man) ningún Whil'lë puede abandonar el sistema solar natal de la especie humana que protege y guía.

Los Whil'lë de Espacioscuro son mucho más poderosos que los que aparecen en el manual del CdB, y su Plantilla Racial (así como el propio Logios) aparecerán en el suplemento **CdB: Ecos del Espacioscuro – Experimentos Orquestales en Procyon**.

Secretos dentro de Secretos:

El Accidente y el Auténtico Contacto:

El “accidente” que llevó al descubrimiento del Espacioscuro fue un montaje, diseñado cuidadosamente por los Ulushthr en colaboración con el Cuerpo para llevar a la humanidad por el camino en el que se encuentra ahora mismo. Todos los que iban en el viaje que descubrió el Espacioscuro fueron sacrificados, ya que ninguno de ellos volvió. La nave fue llevada al Espacioscuro Profundo, donde habitan los Ulushthr. Los humanos murieron, aunque no cómo se ha dicho, y los cuerpos de los psiónicos fueron ocupados por Ulushthr. —no se trató de un contacto, sino más bien de una venta. Los psiónicos vendieron a la Humanidad y al resto de especies a los Ulushthr, y lo peor es que lo hicieron sin saber lo que realmente hacían.

La Hermandad del Sello:

El Cuerpo Psiónico es el Imperio, ya lo hemos dicho anteriormente. Pero el Cuerpo Psiónico oculta oscuros secretos. El Cuerpo, aunque solo los más altos cargos lo saben, está controlado por una organización llamada **La Hermandad del Sello**. Esta organización para muchos solo es un grupo de poder heredero de las tesis de Asteroth, pero en realidad es una cábala de **Ulushthr** y humanos que sirve a los oscuros designios de los primeros. Y lleva haciéndolo desde hace muchos años, antes incluso de la llegada del hombre al Espacioscuro. Esa llegada no fue un fallo, fue algo dirigido y controlado por los Ulushthr, como todo lo que les ha pasado a los humanos desde entonces, por mucho que los **Whil'lë** hayan querido evitarlo.



La Hermandad del Sello fue creada por Asteroth, que en realidad era un Ulushthr poseyendo a un humano. De hecho el actual Asteroth I es el mismo Ulushthr ocupando otro cuerpo, el fin de lo que llevan miles de años planeando está cerca, y ha vuelto para comprobar que todo sucede según sus planes.

La Hermandad es el círculo interno que gobierna el Cuerpo sin que nadie lo sepa. Muchos de los miembros de la Hermandad son Ulushthr, y los que no lo son sirven a los Ulushthr y trabajan en colaboración con ellos; aunque muchos de ellos están engañados creyendo que las intenciones de los Ulushthr son distintas. Los miembros humanos de la Hermandad del Sello creen que están aliados con un grupo de criaturas muy poderosas que tienen ciertas necesidades, y a cambio de suplirles con aquello que necesitan recibieron ayuda de esas entidades. El precio a pagar son los psiónicos del resto de razas, ya que el Cuerpo piensa que los Ulushthr o se alimentan de psiónicos o los utilizan para aumentar su poder o algo del estilo. Nadie sabe para que los están usando realmente (y de hecho ese es uno de los temas alrededor de los que la campaña Ecos del Espacioscuro gira).

La Hermandad está dirigida por 4 Ulushthr MUY poderosos, uno de ellos siendo siempre el Emperador. Bothathu I era miembro de la Hermandad, y era Ulushthr, así como su hijo. De hecho todos los Emperadores han sido Ulushthr, requisito indispensable (aunque obviamente desconocido) para ser nombrado Heredero Imperial.

La Invasión Kuzaar:

El año 361 C.I. comenzó la invasión de los Kuzaar. El Imperio Resnaar llevaba tiempo vigilando a su vecino, hasta que sus sospechas se hicieron claros, los Ulushthr habían encontrado una salida del Espacioscuro y se habían infiltrado entre los Humanos.

La guerra pilló por sorpresa a muchos PsiNav, que no creían que podía existir una civilización tan o más poderosa que la humana. Y la respuesta a las primeras agresio-

nes ha sido lenta e insuficiente, por lo que los Kuzaar han sido capaces de establecer una cabeza de puente dentro del espacio Imperial. Pero teniendo en cuenta que los Ulushthr han creado a los Kuzaar para que se conviertan en los nuevos Ulushthr, quien sabe si les han dejado establecer esa cabeza de puente.

La Tercera Guerra Mundial:

Aunque en apariencia el Cuerpo Psiónico se mantuvo alejado de la guerra, realmente estuvo en todo momento detrás de la guerra, manipulándola para conseguir a la larga acabar dirigiendo el planeta. Asteroth creó un grupo secreto dentro del Cuerpo Psiónico (aparte de la Hermandad del Sello) llamado el **Cónclave de Mentes**. La función

del Cónclave era crear la situación para que se diese la 3ª Guerra Mundial, y manipularla para obtener un gobierno planetario controlado por el Cuerpo Psiónico. Que es ni más ni menos lo que consiguieron. Cuando hubieron cumplido su misión Aamón devoró a todos los miembros del Cónclave.

Los Hijos de Hal:

Unos de los secretos mejor guardados y que ni siquiera Asteroth sabe es que Hal sobrevivió al Auténtico Contacto. Algo extraño le sucedió a la nave cuando fue llevada al Espacioscuro Profundo y Hal adquirió poderes psiónicos, en concreto los poderes



Control Mental y Control de Maquinaria (poder que solo él posee *hasta la fecha*). Utilizó sus recién adquiridos poderes para ocultarse y escapar de la nave poseyendo a varias personas hasta llegar a un psiónico de bajo nivel. Infiltrado cómo estaba en el Cuerpo fue reuniendo información, descubrió la existencia de la Hermandad y lentamente comenzó a crear una cábala dentro del Cuerpo con el objetivo de acabar con esta.

Esta cábala, llamada los Hijos de Hal sigue existiendo, y, aunque el secretismo necesario en una sociedad psiónica hace que esta sea muy pequeña, tiene bastantes recursos, e incluso un infiltrado dentro de la Hermandad. Hal sigue dirigiendo a “sus hijos” desde un ordenador, aunque tiene cuerpos robóticos (y humanos) a su disposición si es necesario.

Los Hijos de Hal son “los buenos”, pero al fin y al cabo están dirigidos por un ordenador que pese a tener un cierto sentido de la moral y de lo que está bien y mal, cree firmemente que el fin justifica **siempre** los medios, **sean los que sean**. Lo que quiere decir que los Hijos de Hal son en el fondo tan despiadados e inhumanos cómo aquellos a los que intentan destruir. Esto de todas formas no implica que entre los Hijos haya muy buenas personas que ayudarán a los que huyen de la Hermandad o luchan contra ella. Los Hijos pueden ser tan despiadados cómo al DJ le interese, o ser uno de los pocos destellos de luz en un universo cada vez más oscuro.

El gran público, obviamente, no sabe nada de esto. Los Hijos de Hal son conocidos como un grupo terrorista que quiere acabar con el Imperio, y mientras el Cuerpo controle el Imperio la gente seguirá pensando eso de los Hijos.



Los no psiónicos y el Espacioscuro:

No es cierto que aquellos que no tienen poderes psiónicos no puedan viajar conscientes por el Espacioscuro. Existe una inyección que tomada antes de entrar en el Espacioscuro proporciona inmunidad temporal a las radiaciones del mismo. La “vacuna” comienza a actuar al notar las radiaciones entrando en el cuerpo (o sea, está inactiva hasta que se entra en el Espacioscuro) y funciona hasta que se sale del mismo, independientemente de lo que se tarde en salir, pero en cuanto se sale la vacuna deja de funcionar, siendo necesaria otra vacuna si se quiere volver a entrar, por muy poco tiempo que haya pasado.

Los Psiónicos no humanos:

La mayoría de la gente piensa que los Psiónicos no humanos forman parte del Cuerpo al igual que el resto de gente, pero que al ocupar puestos de baja responsabilidad están limitados a labores administrativas, y por eso no se les ve. Es cierto que hay psiónicos no humanos en labores administrativas (los más débiles), pero la verdad es que la gran mayoría de los psiónicos no humanos en cuanto se gradúan en el Cuerpo son transportados a “puestos de investigación en el Espacioscuro”; o sea, se les entrega a los Ulushthr.

De todas formas el Cuerpo se ha preocupado de tener siempre algunos psiónicos no humanos bien visibles y conocidos (se podría decir incluso que famosos) en todos los planetas, para que nadie sospeche lo que realmente pasa, y para proporcionar un objetivo a los psiónicos no humanos y hacerles creer que ese puede ser su futuro en el Cuerpo si trabajan duro.

Aquellos con poderes de Teleportación se salvan del funesto destino que está reservado para la mayoría de los psiónicos no humanos, ya que son asignados a PsiNav, que necesita todos los Teleportadores que pueda conseguir para poder viajar por el Espacioscuro.

CAPÍTULO 8: Morir... Tal Vez Gritar

Llegamos por fin a la aventura propiamente dicha. Si vas a dirigir la aventura te recomendamos que te leas con profundidad todo este suplemento antes de dirigirla. Aparte de la obvia lectura que suponen los capítulos 4 y 5 (**Resolución de Acciones y Combate, Heridas y Curación**) es más que recomendable haber leído con profundidad también el **Capítulo 8: El Gran Imperio Terrestre** para familiarizarse con la ambientación de Espacioscuro.

Cómo ya hemos comentado a lo largo de este libro, la aventura que aquí presentamos es el comienzo de la campaña **Ecos del Espacioscuro**. Toda gran saga épica empieza mostrándonos a los héroes en su día a día, y esta aventura pretende hacer eso mismo. Los protagonistas son duros y experimentados marines y lo que se nos muestra es la clase de misiones que realizan. De hecho esta aventura corresponde a la primera mitad del *Primer Acto* de la campaña. La siguiente aventura de Espacioscuro que será publicada, **Experimentos Orquestales en Procyon**, cubrirá la segunda mitad del *Primer Acto*, y en ella se dará el *Primer Punto de Giro de la Trama*, que nos llevará de lleno a la campaña **Ecos del Espacioscuro** y que está destinada a convertirse en un tour por el Gran Imperio Terrestre.

La primera mitad del *Segundo Acto* estará cubierta en otro suplemento llamado **La Deseducación de Uno Mismo** y en ella los Cazadores recorrerán 3 planetas del Gran Imperio Terrestre, ampliando así su conocimiento del mismo mientras empiezan a adquirir conocimiento sobre la guerra que hubo hace 666.000 años y como lo que sucedió entonces afecta a la guerra que poco a poco están viendo que se les echa encima.

La segunda mitad del *Segundo Acto* se llamará **Gritos en el Espacioscuro**, y en ella los Cazadores recorrerán una buena canti-

dad de planetas del Imperio, conociendo de primera mano a todas las facciones que participarán en la próxima batalla de la eterna guerra entre **Ulushthr** y **Whil'lë**, en la que sin quererlo se han convertido en piezas fundamentales. Y este suplemento nos llevará al Tercer Acto, que cubriremos en un libro llamado **Niños Jugando con los Juguetes de los Dioses**, en el que el destino del Gran Imperio Terrestre (y realmente de toda la Vía Lactea) estará en manos de los Cazadores y los aliados que hayan conseguido reunir a su alrededor.

La aventura que aquí ofrecemos es un clarísimo homenaje a la **Revista Challenge**, para nosotros una de las mejores revistas de rol que ha habido, si no la mejor. En concreto lo que se homenajea es el módulo que apareció en la **Challenge 54** llamado **To Sleep, Perchance To Scream** (Dormir, Tal Vez Gritar), y como podrán comprobar los que hayan jugado el módulo las circunstancias de la misión son muy similares (estación en la que se hacían experimentos biológicos en la que algo ha salido mal y se ha perdido el contacto, todo un clásico en las Cacerías de Bichos), el mapa de la base que proporcionamos está claramente inspirado en la del módulo de la revista y la manera más efectiva de acabar con el Bicho es la misma en ambos módulos. Por supuesto el módulo que aquí presentamos contiene diferencias y añadidos con el de la revista más que considerables, pero queríamos dejar claro nuestra intención con esta aventura, y si a algún antiguo lector de la revista le sueña, que sepa que es con motivo.

Y queremos decir que tal como la aventura está inspirada por otra fuente, la campaña bebe directamente de series de TV como *Babylon 5*, *FarScape*, y similares. No es fácil escapar de las cosas que te gustan cuando escribes una campaña, así que lo mejor es reconocer directamente tus influencias.

Resumen de la aventura para el DJ

En el borde del Imperio se encuentra un sistema solar apartado de las rutas comerciales llamado Ross 695 (el más cercano a la Constelación Corvus, para quien le interese). En ese sistema solar hay un planeta llamado Ixión que está en un proceso avanzado de terraformación. El planeta tiene poca población, apenas llega a los 1.000 habitantes: principalmente colonos y una pequeña base de PsiCience llamada Génesis-3 dedicada a la genética de plantas aplicadas a la terraformación. La base realmente es una tapadera para un proyecto de creación de psiónicos con el poder de Teleportación. Y ¿por qué necesita crear una tapadera el Imperio?, te preguntarás. Pues porque es una base secreta de investigación de la **Hermanidad del Sello**, que sabe que hay **Hijos de Hal** infiltrados en el Cuerpo y con esta tapadera (y el pequeño tamaño de la base) intenta hacerla aparecer como una investigación sin importancia, cuando realmente lo que en ella se investiga es crucial para sus planes.

Génesis-3 envía una comunicación a la base de PsiCience más cercana (en Zeta Draconis, a 5 días de viaje) cada 14 días, y hace ya más de 1 mes que no ha llegado ningún envío, por lo que la Hermanidad está preocupada de que haya sucedido algo, principalmente temen que el experimento haya salido mal. No en vano se llama la base Génesis-3, hay otras 10 bases similares por el Imperio (todas en lugares en los que hay Xenos, para experimentar con su capacidad de pasar poderes concretos a su descendencia), y en dos de ellas el experimento ha sido un fracaso, costándoles la vida a unos cuantos miembros del Cuerpo. De hecho de todos los experimentos solo el de Genesis-9 saldrá bien, pero eso es adelantarnos mucho a los acontecimientos...

El experimento de Génesis-3 ha sido un fracaso. El Capitán de PsiNav que se ha ofrecido voluntario para el experimento se ha convertido en un monstruo que ha matado a buena parte de los miembros de la estación y los supervivientes han sido usados

como incubadoras para más seres como el (en el más puro estilo **Aliens**). La Hermanidad, que supone lo que ha pasado por que el patrón se empieza a repetir, ha decidido enviar a un Pelotón con la misión de recuperar al sujeto del experimento. Por supuesto al pelotón no se les revelará el auténtico objetivo de su misión hasta que sea necesario, y simplemente se les contará la tapadera de lo que se hace en la base. Por lo menos hasta que lleguen allí y se encuentren todo el pastel. De hecho se les dirá que se teme que los Kuzaar hayan decidido establecer otra cabeza de puente en el Imperio desde la que lanzar sus ataques, y que su misión es comprobar que la base no haya sido ocupada por Kuzaar.

Los Cazadores empiezan la aventura en medio de un RnR (jerga militar para decir que están de permiso) en una base de PsiNav en el Sistema Wolf 424. El permiso finaliza cuando la Sargento Geapel es llamada por el Teniente de su Sección, que le comunica que tiene una misión para su Pelotón. Les dirán que hace un mes que se ha perdido el contacto con una base en un planeta en el borde del Imperio, y los altos mandos de PsiNav temen que se trate de un ataque Kuzaar. También puede que no se trate de nada, ya que el planeta está lejos de la zona en la que se están celebrando combates. Así que han decidido enviar su Pelotón a investigar que ha podido suceder en la estación.

Cuando llegan al planeta encontrarán que la única población (llamada Puerto Adakai) aparte de la estación de PsiCience a la que les envían se encuentra en perfecto estado. Nadie allí sabe lo que ha sucedido en Génesis-3. Hace un mes que no ven a nadie de la base, pero como han llegado a estar 3 meses sin recibir visitas de esta, no se han extrañado. De todas formas encontrarán a un trampero loco que les pondrá en guardia contra las criaturas que habitan en la zona de la estación Genesis-3 (son pequeños Xenos que utilizan a una especie similar a los perros nativa del planeta para reproducirse, son mucho menos peligrosos que los Xenos procedentes de humanos, pero son peligrosos igualmente).

Los Cazadores se acercarán a investigar a la base, encontrando que está completamente desierta, con signos evidentes de violencia y con muy pocos cadáveres (ya que como se ha dicho el Capitán Williams está usando a los otros para incubar a más Xenos Mutados como el). Poco a poco irán averiguando lo que ha sucedido, al mismo tiempo que comenzarán las desapariciones de miembros del Pelotón, hasta que los Cazadores se enfrenten a la criatura y la vean con sus propios ojos (mientras tiene el cuerpo inerte de su Teniente en sus brazos).

Si hasta ese momento no han averiguado lo que ha pasado realmente el psiónico que les acompaña (miembro de la Hermanidad del Sello) les contará "la verdad" (les dirá que los experimentos son para tener más Teleportadores, que en la guerra están muriendo muchos, y sin ellos el Imperio está perdido) no sin antes indicarles que cuando vuelvan esta misión será borrada de sus mentes. Investigando podrán averiguar lo que ha sucedido e incluso encontrar una forma de enfrentarse a la criatura de manera efectiva. Pero también averiguarán donde han ido a parar los miembros del pelotón que han desaparecido, y probablemente quieran rescatarlos. Además, el psiónico insistirá que su misión es capturar, vivo o muerto, al Capitán Williams (y si es posible a alguna de su descendencia) y que las vidas del Pelotón son totalmente prescindibles. Claro, que ese sitio está llenos de Xenos Mutados, así que lograrlo será algo bastante difícil.

Un **Pelotón** de marines de PsiNav está compuesto por **dos Escuadras de 5 hombres** bajo el mando de un Sargento mundano y el tutelaje de un Sargento psiónico. Una **Sección** de Marines de PsiNav está compuesta por **5 Pelotones** bajo el mando de un Teniente mundano y el tutelaje de un Teniente Psiónico.

PRIMER ACTO

Este Primer Acto comienza con los Cazadores de permiso y cubre hasta que visitan Puerto Adakai.

Introducción para los Jugadores

La intención de este Acto, aparte de iniciar la trama de la aventura, es proporcionar a los Cazadores algo de trasfondo sobre el Gran Imperio Terrestre. Sería interesante que el DJ comience con una breve introducción de la historia de la ambientación (si es que no ha impreso la sección que viene en el capítulo anterior y se la ha dado unos días antes a los jugadores para que la lean, que realmente sería lo mejor). Pero recomendamos que sea una introducción breve, de no más de 15 minutos. Lo justo para poner a los jugadores en situación.

Lo que si recomendamos que haga antes de comenzar la aventura es dedicar unos 5-10 minutos a introducir el sistema social del Imperio, *haciendo hincapié en lo totalitaria y controlada que es la vida de los habitantes de este*. La intención aquí, más que los jugadores comprendan el sistema social es realmente marcar un estilo, transmitirles la sensación de lo opresivo que es el Imperio, y de lo contentos que su Condicionamiento hace que estén de vivir en esa opresión.

Wolf 424

Los Cazadores empiezan la partida de permiso en la Estación Orbital Asteroth-9, localizada en el Sistema Solar Wolf 424. Esta es uno de las bases principales de PsiArm y PsiNav, y está llena de miembros de ambas secciones del Cuerpo.

Asteroth-9 (Sistema Wolf 424)

EB 18, Gravedad 1 G, Atmósfera Normal, Población 150.000 habitantes (todos miembros de Cuerpo, un 60% de PsiNav, un 35% de PsiArm, un 5% del resto de secciones del Cuerpo), Dictadura Totalitaria Psiónica, Nivel Legal 2, Nivel Tecnológico 2/3 (Transporte y Armamento).

La estación orbita alrededor de un gigante de gas del que se extrae el combustible necesario para las naves que pasan por la estación. Además tiene unos astilleros (que extraen sus materias primas del cinturón de asteroides que tiene el sistema) capaces de producir naves de hasta Escala de Vehículos (EV) 12. Pero esa es toda la presencia del Imperio en Wolf 424, ya que el sistema no tiene ningún planeta habitable y se encuentra teóricamente vacío.

La estación en si misma es un hervidero. La actual guerra contra los Kuzaar la ha convertido en un punto de RnR para muchos miembros de PsiNav (está lo suficientemente lejos del “frente” cómo para ser “segura”, pero lo bastante cerca del Núcleo Imperial en caso de que las tropas Kuzaar lograsen alcanzarlo sin ser detectados e interceptados). Y por ese motivo están los Cazadores aquí. Léales esto (no hace falta que lo leas de forma literal, usa tus propias palabras):

Vuestra Sección al completo está disfrutando de un merecido descanso en la Estación Asteroth-9 tras aguantar durante 2 meses a los Kuzaar en un Sistema Solar llamado Cenaa. Aunque al final os visteis superados por los alienígenas y el alto mando de PsiNav decidió evacuar el sistema. En esa evacuación perdisteis al Teniente de vuestra Sección y al llegar os asignaron a un Teniente recién salido de la Academia de Oficiales, un tal Herbert Graham., que se rumorea no ha visto acción real en su vida.

Antes de que la Sargento sean llamados es aconsejable realizar algunas escenas introductorias para que vayan conociendo el funcionamiento del Imperio. Cómo en esta partida pueden llegar a haber desde 4 hasta 11 jugadores (aunque el número óptimo para jugar **Ecos del Espacioscuro** para nosotros es 6) hemos decidido que lo mejor es proporcionar varias escenas introductorias y que el DJ las use adaptándolas a la cantidad de jugadores que haya. La Escena Introductoria 3 recomendamos que sea utilizada, pues enlaza de forma “cómica” con la siguiente escena.

Escena Introductoria 1: Tomando unas copas.

Esta escena debería incorporar a los más pendencieros del Pelotón (Machete, Maximilian Powers y Mike Hollow son los 3 que con más probabilidad se encontrarán en esta escena). Los personajes se encuentran en uno de los muchos bares que hay en la estación, tomando alcohol o alguna de las muchas drogas legales que se pueden tomar en el Imperio (todas modificadas para reforzar el Condicionamiento, claro) cuando en una mesa de al lado un grupo de PsiArm empieza a meterse con ellos. Son un grupo que estaba presente en Cenaa, y acusan a los Marines (directa o indirectamente, dependiendo de lo rápido que quieras que empiece la pelea) de ser responsables de la retirada en Cenaa. De hecho es cierto, las tropas de tierra estaban soportando el ataque Kuzaar mucho mejor que las espaciales, y eso forzó la retirada. Pero seguro que este hecho a los Cazadores no les importará, y no tardará en producirse una pelea.

El combate no es para nada un reto para los Cazadores, y la intención de este es que comiencen a probar el sistema y lo mejor para eso es empezar con una pelea de puños (ya que no se les permite llevar armas en las zonas de recreo de la Estación).

Buscabullas de PsiArm:

Hay 2 con:

- Pelea: Bueno (+1)
- Esquivar: Grande (+2)

Y 2 con:

- Pelea: Grande (+2)
- Esquivar: Bueno (+1)

Puntos de Fatiga	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6+
Heridas	Rasguño	Herido	Moribundo
Puntos de Heridas	OO	O	O

Estos son los datos relevantes de los 4 miembros de PsiArm (aunque si hay más de 4 Cazadores en esta escena siéntete libre de igualar sus números). Como puedes comprobar son puros secundarios, y su único objetivo en la vida es recibir unos cuantos palos a manos de los Cazadores.

Pero no recibirán muchos palos, ya que al principio del segundo turno del combate (o del tercero, si los Cazadores lo están haciendo muy mal) entrará un Sargento de PsiNav con el pin que indica que es psiónico, y parará la pelea.

Deja que suden un poco pensando que les va a caer una buena. Y échales una buena bronca. Pero realmente al Cuerpo no le interesa castigar mucho estos actos, ya que sirven para liberar presión, así que solo les caerá una noche en el calabozo de la Estación, sin mención en la Hoja de Servicio. Llegado este momento el Sargento les ordenará que se presenten en los Calabozos y digan que han sido amonestados con pasar una noche en el Calabozo (cuando lleguen a estos el Sargento habrá introducido ya el castigo en el sistema informático y los agentes de PsiPol que dirigen el calabozo podrán verificarlo). Y les dejará ir sin más.

Este es un momento perfecto para hacerles tirar por Condicionamiento Psiónico (a VOL-2 por ser una orden directa) contra **dificultad Buena (+1)** para obedecer la orden. Si alguno consigue superarlo podrá no ir al Calabozo, pero si no lo hace será castigado más severamente luego y lo sabe, así que díselo al jugador. Los que no superen la tirada irán “voluntariamente” al Calabozo, dispuestos a pasar allí la noche para más gloria del Imperio.

Escena Introductoria 2: De compras por la estación.

Otra de las cosas que pueden hacer los Cazadores es ir de compras por la estación. En el **Capítulo 6: Equipo del Espacioscuro** se muestra el sistema que se utiliza en la ambientación Espacioscuro para adquirir equipo y el equipo que está disponible para

los Cazadores. Con la tabla que te proporcionamos puedes rápidamente cambiar el coste de cualquier servicio a su equivalente en Rango para ver si un Cazador concreto puede adquirirlo. Esta es una oportunidad perfecta para mostrar la esclavitud, ya que aunque el/los dependientes serán miembros de PsiNav tendrán algún esclavo Sorudnar (completamente abatido y derrotado) haciendo el trabajo sucio y cansado.

Escena Introductoria 3: Charlando sobre el nuevo Teniente.

Si algún jugador lleva a la Sargento Geapel recomendamos que ese personaje participe en esta escena (o como mínimo se encuentre en el mismo lugar en que se desarrolla). Esta escena puede desarrollarse en el barracón en el que están los Cazadores, en la zona de recreo que les corresponde, en un bar, o incluso en un mirador de la estación con una bonita vista espacial tomando unas cervezas. Intenta que sientan que es una situación distendida.

Hay dos formas de llevar esta escena. Si todos los Cazadores son interpretados por un jugador coge a quien lleve a Hsiun-Nu o a Hollow y lléalos aparte, diciéndoles que han escuchado rumores de que vuestro nuevo Teniente está donde está por ser “Hijo de Alguien”, pero que realmente en los juegos de guerra ha hecho que muera parte de su Sección en más de una ocasión. En definitiva, que no es capaz de dar órdenes en combate. Diles que le comenten eso a sus compañeros y a los demás incítales a meterse en personaje e interpretar la conversación.

Si solo algunos de los posibles Cazadores son interpretados por jugadores coge a alguno de los que no haya aparecido en las otras escenas y utilízalo como el portador de las noticias sobre la capacidad del Teniente. Aprovéchate de que es un PNJ y úsalo para incentivar la conversación entre los demás Cazadores acerca de la capacidad del Teniente.

Y cuando los tengas hablando (y posiblemente criticando) al Teniente haz que este entre buscando a la Sargento Geapel (que,

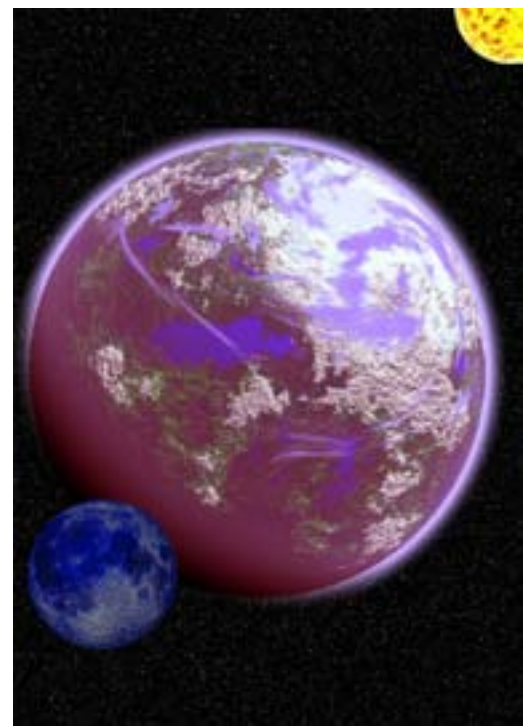
recuerda, hemos dicho que como mínimo debería estar en el fondo de esa localización escuchando a sus hombres).

El Teniente mirará mal a la última persona que haya hablado mal de él antes de entrar (a quien obviamente ha escuchado) y se encargará de fastidiarle durante el resto de la misión (al menos mientras el Teniente esté vivo). Luego llamará a la Sargento diciéndole que tiene que hablar con ella. Su Pelotón acaba de recibir una misión. Le ordena que localice a los dos Cabos y acuda con ellos inmediatamente a la sala de reuniones **42-B**.

Siendo informados de la nueva misión:

Para encontrar la sala 42-B solo tienen que consultar en cualquier terminal del ordenador (normalmente no se le diría donde está, pero los que han sido convocados por el Teniente han recibido permiso temporal para acceder a esa información. Si le preguntan a un oficial donde está les dirá algo tipo "Si no saben dónde está es porque no lo necesitan saber". Tarden lo que tarden en llegar, el Teniente se encuentra ya esperándoles.

En cuanto entren el Teniente, que está acompañado por un Teniente Psiónico, les



hace un ademán para que se sienten (la habitación es rectangular, con una mesa de la misma forma y con unas 12 sillas a su alrededor) conecta un proyector holográfico en el que aparece la imagen de un planeta y les dice (puedes leer lo siguiente tal cual o utilizar tus propias palabras, según prefieras):

Este planeta es Ixió, y está localizado en el Sistema Ross 965. En él, aparte de unos 1.000 colonos se encuentra Génesis-3, una estación de PsiCience que se dedica a la investigación de plantas destinadas a la terraformación. La estación tiene un sistema automatizado que establece comunicaciones con la base de PsiCience más cercana cada 14 días. Las dos últimas comunicaciones han establecido enlace con la estación de comunicaciones orbital, pero nadie ha respondido desde la base planetaria.

No sabemos lo que ha sucedido, pero el Alto Mando de PsiNav teme que se trate de una incursión Kuzaar. Ross 695 se encuentra alejado de la zona del conflicto, pero también se encuentra lejos del Núcleo Imperial, lo que convierte al planeta en un lugar idóneo para establecer una segunda cabeza de puente, obligándonos a dividir nuestros esfuerzos bélicos.

El Alto Mando ha decidido enviar a un Pelotón a investigar lo sucedido. Irán en una nave pequeña, no la que suele mover a toda nuestra Sección, sino en una nave diseñada para misiones de un solo Pelotón. El Teniente Psiónico Sven Stentos y yo mismo les acompañaremos en la misión planetaria, para evaluar la situación y poder alterar el plan dependiendo de que encontremos. Los datos del planeta y el mapa de la base Génesis-3 acaban de ser subidos al sistema informático de la base para que puedan acceder desde cualquier terminal. ¿Alguna pregunta?

El teniente será bastante parco con las respuestas. Realmente porque a él tampoco se le ha informado de la auténtica naturaleza de la misión (aunque si sospecha que lo de los Kuzaar no es cierto) y no quiere que sus hombres se den cuenta. El único que realmente sabe lo que sucede es Sven Stentos (que es miembro de la Hermandad del Sello, aunque no es un Ulushthr).

Esta es la información que el Teniente sube al sistema informático de los Cazadores:

Ixió (Sistema Ross 695)

Tamaño Mediano (9.500 km de diámetro), Gravedad 1 G, Atmósfera Densa, Hidrosfera 20%, Población 1.066 habitantes, Dictadura Totalitaria Psiónica, Nivel Legal 3, Nivel Tecnológico 2 /3 (en la Estación Génesis-3).

Ixió es un planeta poco invitador. Su atmósfera tiene una cantidad de CO₂ mayor de la deseable, lo que hace que la atmósfera sea considerada Densa y sea necesario llevar alguna clase de respirador o sistema de filtrado para sobrevivir en la atmósfera del planeta. Pero gracias a los esfuerzos de los valientes colonos imperiales y de los científicos de PsiCience en los últimos 20 años se ha avanzado mucho en la terraformación (cuando se comenzó la colonización había tanto CO₂ que era imposible respirar sin



un sistema completo de aire comprimido), pero aún quedan otros 15 años hasta que la atmósfera del planeta sea completamente respirable. La flora y fauna nativa está muriendo lentamente y siendo reemplazada por las especies importadas por el Imperio. PsiCience calcula que un 1% de las especies nativas (tanto flora como fauna) serán capaces de sobrevivir, pero el resto perecerán.

La mayor concentración de población en el planeta se da en Puerto Adakai, que hace las veces de astropuerto del planeta y de centro de planificación de la terraformación. En Puerto Adakai viven 300 ciudadanos imperiales (dirigidos y coordinados por científicos de PsiCience). El resto de la población vive repartida por el planeta, en las muchas granjas de oxígeno que llevan a cabo la terraformación. Una excepción es la estación Génesis-3, dedicada a la experimentación con vegetación destinada a la terraformación, donde viven 40 miembros de PsiCience y con la que se ha perdido el contacto.

La misión que les ha sido asignada es proceder a Ixió, reconocer el terreno en busca de signos de invasión Kuzaar. Si los detectan deben retornar inmediatamente si se trata de un contingente grande y enfrentarse a ellas si se trata de fuerzas de un tamaño reducido. Si no detectan fuerzas hostiles su misión será proceder al planeta a investigar el motivo por el que se ha perdido el contacto con la Estación Génesis-3.

En los datos que les proporcionan a los Cazadores también hay un plano de la Estación que te proporcionamos en la página anterior, pero que además también podrás encontrar para imprimir en A4 en el mismo archivo Zip en el que has encontrado este PDF.

Los datos de la misión les dan 2 horas para prepararse (en las que pueden hacer alguna compra adicional, si lo desean, pero no armamento; el armamento para el que tienen permisos es el que hay apuntado en sus hijas de personaje, y es lo que llevarán en la misión).

Llegando a Ross 695 – Ixió

La misión partirá hacia Ixió en la nave Suleiman. La nave está preparada para transportar un Pelotón completo en cámaras de estasis, un transporte de tropas y todo el equipo necesario para la misión. En la nave hay 3 psiónicos Teleportadores de PsiNav (1 Capitán y 2 Soldados Rasos), a los que Sven acompañará durante el viaje.

Desde el punto de vista de los Cazadores el viaje es casi instantáneo (aunque el viaje realmente durará 15 días), ya que al no ser psiónicos no pueden viajar conscientes por el Espacioscuro, por lo que deben ser puestos en estasis mientras la nave viaje por este. Insiste varias veces en este hecho, para que comprendan lo importantes que los Teleportadores son (esto es relevante más adelante).

Una vez despierten (uno de los Soldados Rasos Psiónicos tiene la habilidad Medicina para despertarles sin problemas) estarán ya en Ross 695, dirigiéndose al planeta. En cuanto despiertan el Teniente Graham le ordena a la Sargento que los Cabos preparen a los soldados y que ella le acompañe. Graham se dirige al Puente de la Suleiman. Nada más llegar el Capitán le comunica que los sensores no detectan ninguna anomalía con el sistema de comunicaciones orbital (que está conectado únicamente a Génesis-3, no a Puerto Adakai) y que no se detecta ninguna nave en el sistema, ni rastro de que haya pasado una recientemente. Herbert Graham preguntará si han detectado algo extraño en el planeta, a lo que el Capitán responderá que no, pero que aún no se han puesto en contacto con nadie en este, pues estaban esperando a que estuviese despierto.

El Teniente evaluará los datos de los sensores durante unos segundos, tras los que solicitará que se pongan en contacto con Génesis-3. No obtendrán respuesta alguna, por lo que tras varios intentos el Teniente pedirá al Capitán que intente comunicar con Puerto Adakai. La respuesta no tardará en llegar. Se trata de una comunicación visual, y en la imagen podrán ver al técnico de comunicaciones de Puerto Adakai, quien les recibirá con sorpresa y alegría:

- ¡Vaya! No esperábamos recibir visitas hasta dentro de dos meses, pero sin duda son bienvenidos. ¿Qué les trae por aquí, si no es una molestia?

La imagen va acompañada del requerimiento estándar de trasponder que se hace a toda nave que se aproxima a un planeta en el Imperio. El Capitán activa el trasponder, cumpliendo con la normativa. Graham pregunta:

- ¿Todo va bien? ¿Ha sucedido algo extraño últimamente? ¿Han tenido contacto con la Estación Génesis-3 en el último mes?

Lo directo de sus preguntas causa extrañeza al técnico, que responde

- No, todo está bien aquí. Llevamos un mes sin saber nada de Génesis, pero no es extraño, ya que hemos llegado a estar hasta 3 meses sin saber nada de ellos... ¿ha sucedido algo?

El Teniente ignora las preguntas del técnico, y tras cruzar miradas con el Teniente Psiónico Sven dice:

- Vamos a aterrizar. Informe al Director de Proyecto Am Shai Votu para que nos espere en la plataforma de aterrizaje. Señorita Geapel dice girándose hacia la Sargento compruebe que sus hombres están preparados. Parece que no hay fuerzas hostiles, pero aún así quiero que estén listos para cualquier cosa.

Cuando la Sargento se dirige al hangar (donde sus hombres deben estar preparados) la nave comienza la aproximación al planeta.

Mientras ha sucedido esa conversación los Cabos Sloan y Curia han tenido que preparar al Pelotón. Haz que uno de ellos haga una tirada de **Liderazgo dificultad Normal (0)** para organizarlos adecuadamente y que si la superan cuando el Teniente llegue al hangar de la nave todo esté preparado y los soldados formados frente al transporte blindado que tienen para la misión.

Dale libertad al Sargento para que les informe de lo que sabe (si quiere), para que arengue al Pelotón y los prepare mientras la nave entra en la atmósfera.

Si quieres evocar una atmósfera claramente similar a la del descenso a Acheron en Aliens haz que para entrar en el planeta tengan que meterse en el transporte blindado y atarse por las vibraciones producidas por el descenso planetario (para evitar salir despedidos y no darse un golpe), es un detalle narrativo que los jugadores disfrutarán y que servirá para crear atmósfera. Aunque en realidad esto no sea necesario ya que la nave es de NT3, y tiene Compensadores de Inercia capaces de anular el efecto de la entrada atmosférica. Lo dejamos al gusto del DJ.

Puerto Adakai

Puerto Adakai es poco más que una explanada que hace las veces de pequeño astropuerto, un par de calles llenas de almacenes y algún laboratorio, un bar, unas cuantas casas y muchas granjas de oxígeno en los alrededores (donde vive la gran mayoría de sus 300 habitantes).

En cuanto la nave se posa en Puerto Adakai, Stentos y Graham se reunirán con Am Shai Votu (que les está esperando acompañados por un miembro de PsiPol y otro de PsiCare), pero no sin antes ordenarle al Sargento que sus hombres averigüen quienes son los locales que más viajan y les pregunten si alguno sabe algo de la Estación Génesis-3 o de lo que les ha podido pasar.

Es posible que alguno de los Cazadores intente escuchar la conversación entre Stentos, Graham y Votu. Si consigue superar una tirada de VOL-1 dificultad Normal (0) y consigue acercarse lo suficiente sin ser visto (Acciones Opuestas de Sigilo del Cazador contra la Atención de los 3 presentes) podrá escuchar que Votu les cuenta que **perdieron la comunicación hace aproximadamente 1 mes, y que no sabe nada excepto que estaban empezando un experimento importante**. Esta es la única forma de descubrir esa información, ya que los Tenientes no se la

darán a los Cazadores hasta que no sea demasiado tarde. De todas formas conseguir averiguarla no les va a servir de gran cosa, salvo para quizás ser un poco más precavidos y paranoicos (y la paranoia es buena amiga de todo DJ).

Cuando los Cazadores exploren Puerto Adakai verán que los locales son muy amistosos, aunque no tienen nada de información y les hacen más preguntas a ellos sobre las últimas noticias y modas del Imperio que otra cosa (al fin y al cabo no suelen recibir muchas visitas). La única persona de

interés para los Cazadores es el viejo Sam. Podrán averiguar sobre el si se dirigen al único bar de Puerto Adakai (un edificio que tiene un cartel en el que pone “Bar y Grill”, pero que aparentemente no tiene nombre) y le preguntan al camarero quien es la persona que más viaja por la zona de la Estación Génesis. La respuesta será algo como:

No es una zona en la que haya mucho granjero de oxígeno, así que no hay mucho tráfico por allá. El único que se acercaba por ahí era el viejo Sam. Le podréis encontrar en una de las granjas de oxígeno que



hay en las afueras de Puerto Adakai. Eso sí, os advierto de que está un poco loco, y cuenta historias de monstruos por el planeta. Monstruos que nadie más ha visto ni detectado, claro.

Si preguntan por cómo era la gente de la Estación les dirán que la gran mayoría de ellos no pasaban casi nada por Puerto Adakai. El único era Mike, un recién llegado a la misión en comparación con el resto, y que aprovechaba cualquier oportunidad para ir hasta Puerto Adakai y pegarse un poco de “fiesta”. La impresión que tienen de él los lugareños es que era un poco borrachín...

El Viejo y Loco Sam:

Localizar la granja no es nada difícil con las instrucciones que el camarero les puede dar (alternativamente se las puede dar otra persona a la que pregunten [la tercera o la cuarta], pero en todos los playtests que hemos hecho de la aventura los jugadores han ido al bar a preguntar...). Al acercarse verán que en el porche de la granja hay un hombre anciano (tiene tanta barba que sale por debajo de la máscara filtradora que lleva), con una gorra en el más puro estilo del oeste (aunque va vestido de camuflaje, sin duda es un tipo estafalario). Al ver que se acercan a su granja se levantará, cogerá un rifle de caza que pondrá sobre su hombro y se dirigirá hacia los Cazadores. En cuanto estén a una distancia que le permita ser escuchado por ellos a gritos les dirá:

¡Ustedes deben ser los que han venido en esa bonita nave! ¡Qué les trae a mi granja!

Sam está loco (sus varios encuentros con Xenos y lo que le pasó a su compañero le han dejado así) y no respeta la autoridad, por lo que si intentan extraerle información aduciendo a la autoridad a la que representan les encañonará y les dirá que se vayan, llegando a dispararles si no lo hacen (y matarlo no es una opción para los Cazadores, pues necesitan la información que tiene). Sin embargo, si son amables con el y no hacen uso de su autoridad les invitará a que

entren a su casa, donde les ofrecerá un café, y les contará todo lo que sabe.

Cuando interpretes al Viejo Sam dale varios ticks o manías que muestren que no está muy bien de la cabeza, como quedarse unos segundos mirando a la nada en mitad de una frase. O cambiar de tema de golpe, pasando a algo que no tenga nada que ver con lo que estaba diciendo.

Hace dos años, viajando por el sur del continente (la zona en la que se encuentra Génesis-3) Sam fue capturado junto con un compañero por un grupo de pequeños xenos. El consiguió escapar y volvió a su transporte. Curó sus heridas y mejor armado volvió al a guarida de los Xenos justo a tiempo para ver cómo un xeno salía de dentro de su compañero. Consiguió matarlo, y en el arranque de locura que le entró mató también al resto de xenos. Pero ese evento le trastocó y nunca ha llegado a recuperarse. Cuando recuerde todo esto se alterará mucho (balancéate sobre ti mismo cuando le interpretes contándolo), pero si le dicen que descanse les dirá que no, que tiene que contarle, que es la primera vez que nadie le toma en serio y que necesita acabar de contarle. Su narración podría ser algo así:

Ha- Hace dos años, Mac y yo estábamos viajando por el sur del continente. En la... la zona en la que se encuentra Génesis. No nos dimos cuenta, pero la zona estaba infestada de esos pequeños depredadores de cuatro brazos que hay por el sur del planeta. Mira al vacío unos segundos, como recordando. Esos cabrones eran más inteligentes que los que nos habíamos encontrado hasta el momento, y considerablemente más grandes. Ca... casi el doble de tamaño. Nos... nos tendieron una trampa, y nos dejaron inconscientes. Yo des... desperté mientras me introducían en una caverna, le metí una patada al que me llevaba y conseguí escapar. Llegué co... corriendo hasta el transporte, cogí mi rifle y me dirigí hacia donde nos llevaban. Se vuelve a quedar mirando el vacío, esta vez durante más rato (espera hasta que los cazadores te digan algo). En la cueva me... vi el cuerpo de Mac

en el suelo. Estaba convulsionándose, y de repente su pecho estalló cuando una criatura como las que nos había capturado en pequeño salió de su pecho. La maté, pero entonces llegaron sus hermanas mayores. Maté... maté a todas las que pude mientras huía. Cuando... al llegar al vehículo parece que ninguna me seguía, así que monté y volví para aquí...

Justo en el momento en que averigüen esto recibirán una comunicación del Teniente Graham diciéndoles que vuelvan a la nave, que parten hacia Génesis-3.

SEGUNDO ACTO

Este Segundo Acto cubre la llegada a la Estación Génesis-3, su exploración y los primeros enfrentamientos contra la bestia. Hasta el momento el módulo ha estado muy encaminado, con el Teniente diciéndoles todo lo que deben hacer. Este acto es mucho más abierto (sobre todo a partir de la desaparición del Teniente Graham, y de que el Teniente Stentos quede incapacitado por el ataque de la criatura), y los Cazadores tendrán mucho más que hacer.

Camino a la Estación Génesis-3

El Teniente ordenará que se metan en el transporte blindado de tropas (que se maneja con la Habilidad *Conducir Vehículo [Ruedas]*) para dirigirse hasta la Estación. Esta se encuentra a 5 horas de viaje a una velocidad media. Por el camino verán pequeños Xenos que crecen a partir de unos animales locales poco más grandes que un perro. Las criaturas no atacarán al vehículo, pero si que lo seguirán durante algunos kilómetros. Si los Cazadores quieren empujarla con los xenos, el transporte lleva una Ametralladora Gauss de NT 3 (que se maneja con la Habilidad *Armas Pesadas*) y un Cañón Gauss NT 3 (que se maneja con la Habilidad *Armas Montadas*), así que podrán despacharlos a gusto. Ver el **Capítulo 6: Equipo del Espacioscuro** para los detalles de ambas armas. Eso sí, al poco rato se encontrarán con otra manada de xenos.

Si alguno de los personajes dice que se pasa un rato observándolos déjale hacer una tirada de Atención de **dificultad Buena (+1)** dile que se da cuenta de que los Xenos parecen estar muy bien coordinados en sus movimientos, y al notar esto te fijas más y descubres que hay uno de ellos (que es físicamente distinto a los demás, con la cabeza más grande y con pinchos en esta) que parece ser el líder.

Introducción a los Xenos:

Los Xenos (*Quattuor Lacertus Xenopratorius*) son una criatura de origen desconocido, y su capacidad de adaptarse a otros entornos utilizando el ADN de sus víctimas hace que sea más difícil descubrir cuál es su planeta natal. Es posible que exista alguna persona que clame conocer cuál es su planeta de origen, pero probablemente solo se trate de uno de los distintos planetas en los que se les ha encontrado. Todo indica que ninguno de esos planetas es su planeta de origen. Un DJ que decida centrar una campaña en los Xenos puede inventarse el tipo de planeta que desee para su planeta natal, aunque nosotros recomendamos que se trate de un planeta duro, en el que los Xenos no sean los únicos depredadores poderosos.

Los Xenos son depredadores que cazan en grupos de unos 10 a 15 individuos liderados por un macho alfa. La posición de macho alfa se adquiere derrotando y comiéndose al anterior macho alfa. Cuando esto sucede el resto de miembros del grupo liberan una serie de hormonas que producen una mutación en el nuevo macho alfa, dotándolo de mejores capacidades psiónicas y de mayor inteligencia.

Los Xenos son inteligentes, aunque en el límite entre lo que consideramos ser inteligente. Los machos alfa tienen una inteligencia un poco más baja que la media humana, pero sin duda también hay humanos menos inteligentes que ellos.

Los Xenos son criaturas hermafroditas parasitarias; no necesitan de una pareja para reproducirse, sino que lo que necesitan es

un anfitrión. El Xeno progenitor introduce sus huevos en el interior de sus víctimas por medio de su cola. Esta acaba en una especie de "daga" que tiene unos conductos por los que las larvas pasan a la víctima (máximo 3 por sentiente tamaño humano). Necesitan que la víctima esté viva para poder crecer, por lo que cuando realizan un ataque con el objetivo de infectar a una criatura liberan también un líquido altamente cicatrizante, para que la víctima sobreviva a la inserción de las larvas y así pueda producirse la reproducción.

Una vez las larvas están dentro de la víctima empiezan a utilizar su material genético para desarrollarse, pero no asumen la forma completa de su anfitrión, ni todos sus rasgos ya que hay ciertos aspectos de su forma que no cambian y solo adquieren aquellos Rasgos del anfitrión que sean superiores a los suyos o que estén mejor adaptados al entorno que los Rasgos que tiene el progenitor (cómo por ejemplo convertirse en anfibios si están en un planeta con mucha más agua que tierra y se reproducen en un anfibio). Lo primero que hacen los recién nacidos es intentar encontrar un grupo de Xenos y unirse a ellos. No necesitan alimentarse nada más nacer ya que al hacerlo se comen a su anfitrión desde dentro.

Cómo ya se ha dicho hay ciertos aspectos de los Xenos que no varían:

- Todos tienen cuatro brazos y cola (los Xenos acuáticos tendrán cuatro aletas, aunque quizás sean más alargadas de lo habitual y conserven una cierta capacidad manipuladora). Si el anfitrión tiene más brazos el Xeno siempre adquirirá los brazos de más.
- Todos los Xenos tienen exoesqueleto de color negro, marrón o rojo. Nunca adquieren pelos ni plumas ni nada similar de sus anfitriones, y su exoesqueleto siempre tiene el mismo aspecto, más similar a un polímero o a un plástico que a un hueso.
- Todos los Xenos son ciegos, independientemente de los sentidos de su anfitrión. Y todos tienen Visión

Psiónica gracias a un órgano psiónico que poseen (ver explicación del Don más abajo).

- El órgano psiónico de los Xenos es lo que les proporciona también su método de comunicación. Nunca adquieren otro método de sus anfitriones, salvo en el caso de aquellos anfitriones que puedan comunicarse cambiando la pigmentación de la piel, en cuyo caso se suma a la comunicación psiónica, no la sustituye.
- Su método de Reproducción nunca cambia.
- Todos los Xenos tienen la cabeza alargada y unos pequeños pinchos (no lo suficientemente grandes como para ser tratados como espinas). En el caso de los machos alfa las espinas crecen, pero solo en la cabeza, aunque pueden utilizarlas en combate.

Planeta de Origen: Desconocido.

Atmósfera de Origen: Debido a su método de reproducción si le anfitrión es de una atmósfera el Xeno resultante estará preparado para esa atmósfera, pero por lo general suelen poder respirar atmósferas estándar. Los Xenos son una de las razas que sin duda sobrevivirá a la Terraformación de Ixión.

Hábitat: Variable. Cómo se reproducen adoptando rasgos genéticos de sus anfitriones su hábitat depende en gran medida del anfitrión. En Ixión se encuentran principalmente en las tierras del sur, donde habita el depredador similar a un perro que usan como anfitriones.

Nicho Alimentario: *Carnívoro cazador.*

Medios de Locomoción: Normalmente *Andador*, aunque puede variar si el anfitrión tiene un medio de locomoción distinto.

Tamaño: Normalmente tienen *Escala 0*, aunque puede variar si el anfitrión tiene un tamaño distinto.

Miembros: Cuatro brazos (aunque puede utilizar los dos inferiores como piernas), dos piernas y una cola. Esta cantidad de miembros puede variar dependiendo del anfitrión, aunque siempre tendrá como mínimo cuatro brazos y cola.

Piel y Cobertura: *Exoesqueleto Duro.*

Tienen algunos que otros pinchos de hueso, pero no los suficientes ni lo suficientemente grandes como para considerar que tienen una cobertura de *espinas*. Los machos alfa experimentan un crecimiento de los pinchos, pero solo en la cabeza. Esto no cambia, independientemente de la piel y cobertura del anfitrión.

Sentidos: *Sentido Deficiente (Ceguera)/ Visión Psiónica, Duro de Oído, olfato normal y Sentido Deficiente (Tacto)*. Los Xenos son ciegos, pero su órgano psiónico le proporciona una capacidad de visión psiónica (ver más adelante). Tiene un mal sentido del oído y debido a su exoesqueleto un mal sentido del tacto.

Inteligencia: La INT de los Xenos siempre es la INT del anfitrión -2 o *Pobre* (-2) la que sea más alta, los machos alfa tienen la INT del anfitrión -1 o *INT Mediocre* (-1), la que sea más alta.

Métodos de Comunicación: *Telecomunicación (Psiónica)*. Solo adoptan el método

Visión Psiónica:

Los Xenos tienen un órgano psiónico que les permite ver con su mente. Esta visión tiene un radio de 500 metros, y en esa distancia son conscientes de todo lo que hay, sean muros, criaturas vivas, etc. La visión no se ve impedida por piedra o cristal, pero si por metales o plásticos, aunque con que solo tenga una abertura de 1 centímetro la visión psiónica puede “penetrar” dentro y “ver” lo que hay. Usar la visión psiónica **no** proporciona **Contadores de Fatiga**. La visión detecta a las criaturas vivas gracias a sus redes neuronales, por lo que algún tipo de protección psiónica hará que el Xeno detecte al portador solo como un bloque de materia, no cómo un bloque de materia viva. Todo aquello que no tenga redes neuronales cómo los robots que no tengan *Cerebro Positrónico*, todo tipo de objetos y las plantas es detectado cómo materia, pero no cómo materia viva (y por lo tanto no se detecta cómo algo comestible).

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

de comunicación del anfitrión si este es *Telecomunicación (Pigmentación)*, y además conservan el suyo.

Métodos de Reproducción: *Parasitario*: cómo se ha explicado los Xenos se reproducen poniendo huevos en sus víctimas que utilizan tanto el ADN cómo el cuerpo de sus víctimas para crecer. En términos de juego cuando un Xeno realice una *Herida Grave* puede escoger depositar de 1 a 3 huevos en la víctima en lugar de hacerle daño. *Tira 4dF y si el resultado es negativo pone solo 1 huevo, si es 0 pone 2 huevos, y si es positivo pone 3 huevos*. Los huevos tardarán de 5 horas a 2 días en eclosionar, a decidir por el DJ y al hacerlo matarán al anfitrión desde dentro. Pueden ser extraídos durante las 2 primeras horas, luego es imposible hacerlo sin matar al anfitrión y a los Xenos.

Llegando a Génesis-3:

Tras un viaje sin mayor incidentes (salvo que se dediquen a matar Xenos por el camino) los Cazadores llegan a la Estación Génesis-3. A 1 Km de distancia las cámaras del vehículo les permiten darse cuenta de que las luces de la base están encendidas, y el garaje parece estar abierto de par en par. La Estación no responde a las llamadas de la radio de corto alcance (poniendo fin a la tenue esperanza que le queda al Teniente de que simplemente se haya estropeado la radio de largo alcance). Cuando se acercan más pueden ver que no solo el garaje está abierto, sino que incluso las esclusas de aire de la estación parecen estar abiertas.

El Teniente le dirá al piloto que aparque en el garaje, y se girará al sargento para decirle:

Primero que nada asegure el garaje y proceda a cerrarlo. Luego introdúzcanse en la Estación para luego ir asegurándola. Sus objetivos principales son cerrar la estación para restablecer la atmósfera y localizar cualquier posible superviviente. ¡Ah!, y deje a dos hombres para que se queden en el garaje con el Teniente Stentos y conmigo.

Explorando la Base

A continuación proporcionamos un plano de la estación con leyenda, para luego pasar a describir las distintas localizaciones y lo que pueden encontrar en cada una de ellas.

Más adelante describimos el orden “natural” de sucesos en la aventura, pero las acciones de los Cazadores sin duda desbaratarán ese orden, así que hemos decidido incluir esta descripción habitación por habitación para que el DJ tenga la información neces-

ria para improvisar si sus jugadores se desvían del guión de la trama, cosa que sin duda harán. Además, cuando más se avanza en la aventura más abierta es su estructura.

En la base hay un total de 9 cadáveres, aunque nosotros solo te decimos donde hay 5; siéntete libre de poner los demás donde quieras, aunque te proporcionamos consejos de donde pueden encontrarlos los Cazadores. Intenta que sus muertes sean grotescas y repulsivas.



Garaje:

Las puertas del garaje se encuentran abiertas de par en par (aunque funcionan perfectamente y pueden ser cerradas), lo que permite que el transporte blindado en el que van los Cazadores entre sin problemas. El garaje está lleno de cajas, y varias de las luces están estropeadas (por disparos), en concreto las que están justo encima de la escotilla manual que da paso a la estación, por lo que el cadáver que hay frente a esta está ligeramente oculto.

En el garaje hay un vehículo asignado a la Estación. Se trata de un vehículo de exploración de ruedas enormes (de 1.5m de altura) diseñado para moverse por todo tipo de superficies sin ningún problema. Las ruedas están completamente reventadas, como si alguien con una espada se hubiese dedicado a golpearlas a conciencia (en realidad ha sido el Capitán Hammer, sujeto del experimento fallido causante de la muerte del personal de la estación). Si algún Cazador comprueba el interior del vehículo verá que los mandos de este también han sido destrozados. Quienquiera que haya hecho eso era lo suficientemente inteligente como para comprender que es un vehículo y como se maneja.

En las cajas que hay en el garaje encontrarán principalmente equipo técnico de repuestos. Una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* de **dificultad Buena (+1)** revelará que aunque gran parte del equipo sirve para el supuesto propósito de la estación, hay cosas en ese equipo que solo servirían para la experimentación genética con animales o personas.

Entre las cajas que hay en el garaje (y en la pequeña habitación que hace de almacén en el interior de la Estación) además pueden encontrar repuestos genéricos de la estación (en concreto los necesarios para reparar el daño que el antiguo Capitán Hammer ha causado en el Procesador Atmosférico) y material básico (papel de váter, productos de limpieza, etc.). No hay grandes cantidades de nada, pero si de todo un poco.

El garaje solo tiene una esclusa de salida (aparte del portón que da al exterior, claro está), que se encuentra en la penumbra pues las luces que había sobre ella están apagadas. La esclusa está abierta y entra algo de luz del pasillo, pero poca. Esta escasa iluminación hace que no se vea el cadáver que hay frente a la esclusa hasta que no se esté justo delante de él.

Se trata de un cadáver de PsiPol y pertenece a uno de los 3 miembros del personal de seguridad asignado en la estación. *Ciencia (Medicina o Forense)* **dificultad Normal (0)** o *Primeros Auxilios* **dificultad Buena (+1)** revelarán que *el cadáver murió por heridas profundas producidas por una garra de considerable tamaño (mucho mayor que cualquier cosa que puedan tener los Xenos que se han encontrado de camino a la Estación). Lo que sea que le atacó le abrió en canal con las garras, como si fuese a alimentarse, y de hecho parece que el agresor empezó a alimentarse del cuerpo, pero por algún motivo apenas dio dos mordiscos y dejó el cadáver en el suelo sin continuar alimentándose.*

Nota para el DJ – El miembro de PsiPol había estado tomando poco antes de que comenzasen los ataques unas copas con Mike. Mike estaba intentando emborracharle para sonsacarle el código de acceso al sistema de comunicaciones para avisar a Hal de que el experimento iba a comenzar, por eso el guarda tenía aún alcohol en su cuerpo y el monstruo en el que Hammer se había convertido notó que era venenoso para él tras dar un par de mordiscos y por eso no se lo comió ni se lo llevó para usarlo como incubadora.

Por si alguien pregunta, el cadáver no se ha descompuesto por que las bacterias del planeta no se pueden alimentar de carne humana.

Desde el garaje se ve el pasillo que llega hasta el final de la base. No se ve a ninguna persona, pero si se pueden ver manchas de sangre por el suelo del pasillo, alguna incluso saliendo de las habitaciones (casi todas las puertas de la estación están abiertas).

A – Habitaciones Normales:

Estas son las habitaciones del personal de la base. Son todas las habitaciones más o menos iguales (la única excepción es la habitación de Mike, que está descrita aparte). Todas tienen la puerta abierta y contienen una cama y un armario. La mayoría están bastante ordenadas. Sin embargo hay 7 habitaciones que estarían ordenadas si no fuese por los claros signos de lucha y las manchas de sangre. En alguna de esas habitaciones solo hay algunas manchas, sin embargo en otras hay incluso un rastro de sangre que sale hasta el pasillo (donde se desvanece), como si hubiesen arrastrado a alguien sangrando por el suelo.

En estas habitaciones no hay nada de interés para los Cazadores, aparte de los claros signos de lucha. Pero son lugares idóneos para que el DJ ponga alguno de los cadáveres que el ser en el que el Capitán Hammer se ha transformado ha dejado por ser consumidores más o menos habituales de alcohol.

Todas las habitaciones que dan al Jardín tienen puertas correderas (herméticas) de doble acristalamiento, que permiten ver perfectamente el jardín (y las habitaciones al otro lado). También tienen cortinas, aunque alguna está rota y descolgada como efecto de la lucha. Las Habitaciones Grandes (ver más adelante) que dan al jardín también tienen cristalerías.

A' – La Habitación de Mike:

Esta habitación es claramente diferente del resto en que está más desordenada, pero no por signos de lucha, sino porque su ocupante era una persona más desordenada. De hecho no solo eso, sino por la cantidad de botellas de alcohol vacías que hay en una papelería (y por las dos botellas medio llenas que hay dentro del armario) parece que su propietario era también un poco borracho.

Pero esto es solo una tapadera. *Mike O'Toole* (no es su auténtico nombre) es en realidad un agente de los Hijos de Hal.

Los Hijos saben que las bases Génesis no son lo que parecen ser, pero no han logrado averiguar lo que se hace en ellas. Por fin se enteraron que por una enfermedad grave un miembro del proyecto Génesis iba a ser reemplazado y secuestraron a su sustituto, dándole a un Hijo de Hal (voluntario) el aspecto y la personalidad del auténtico Mike O'Toole. Pero la reconstrucción de personalidad tenía una diferencia. Mike era un bebedor habitual, pero el nuevo Mike lo era mucho más, y cuando se encontraba bajo los efectos del alcohol el agente de los Hijos de Hal tomaba control de la personalidad implantada y se dedicaba a investigar y recopilar información para los Hijos.

En la habitación el Hijo de Hal ha creado un escondite en uno de los paneles de la pared, que se mueve levemente y puede ser levantado. Dentro de este escondite tiene un ordenador con los datos que ha conseguido recopilar (o mejor dicho, robar) sobre los experimentos que aquí se están haciendo. No hace falta que te digamos que si algún Cazador encuentra esto sabe que debe informar a sus superiores de su descubrimiento. Para no hacerlo debería superar su Condicionamiento (o alternatively puede decidir seguir su Condicionamiento y directamente entregar el ordenador para ganar un Punto Fudge, ya que la información que hay en el disco duro no afecta a esta partida, pero si a la campaña **Ecos del Espaciposcuro**). En cuanto se la den al Teniente este se la dará al psiónico para que la examine.

Para encontrar el ordenador es necesario superar una tirada de *Atención* **dificultad Grande (+2)**. El ordenador está protegido para evitar su lectura por parte de ojos curiosos, pero una tirada de *Computadora* **dificultad Grande (+2)** revelará que contine información técnica muy completa sobre los experimentos que se hacen en Génesis-3 y también el diario de Mike. Si no entregan el disco duro y leen el diario verán que realmente no es su diario, sino el de una personalidad que tenía en su interior y que solo salía cuando estaba bebido. En el diario hay unas frases que le llaman la atención a cualquiera que las lea, que son:

Entiendo que Hal me enviase aquí, no se cual es el objetivo de los Ulushthr con estos experimentos, pero sea lo que sea debemos detenerlos. Si estos experimentos tienen éxito podrían darle poderes psiónicos a quien quisiesen. Y también: Por suerte no hay ningún Ulushthr controlando los experimentos, que si no posiblemente mi tapadera habría sido descubierta. Por supuesto esa será la primera vez en su vida que los Cazadores se encuentran con una referencia a los Ulushthr, así que no tendrán ni idea de qué está hablando el espía.

Si le preguntan al Teniente Psiónico (el único de los que va con ellos que sabe algo) por esa palabra les dirán que no sabe de que se trata (obviamente mintiendo, como descubrirán si tiran por Averiguar Intenciones; si quieres simula que tiras tras la pantalla por el Persuadir del psiónico, pero realmente te interesa a nivel de trama que sepan que está mintiendo, así que ignora la tirada y díselo) y le preguntará donde ha leído o escuchado esa palabra.



Independientemente de la explicación que se le dé se apuntará quien ha hecho esa pregunta para que cuando lleguen a una base se le haga una reconstrucción de personalidad.

B – Habitaciones Grandes:

En el complejo hay 3 habitaciones más grandes que el resto. Una de ellas, la que está justo frente a la habitación de Mike es la de Johann Straase, Director de Proyecto de PsiCiente y último responsable del experimento. Era miembro de la Hermandad del Sello, y respondía al claro patrón de persona que piensa que el avance científico es mucho más importante que cualquier clase de moral o que unas cuantas vidas. En su habitación no hay ninguna pista útil de lo sucedido, pero si podrán encontrar que tiene apuntada la contraseña a su ordenador en un papel pegado en la parte de debajo de una caja de zapatos que hay en su armario. Es necesario sacar una tirada de **Atención dificultad Buena (+1)** para localizar la nota.

La habitación que está encima de la de Mike (mirando el plano) pertenecía a José Hernández, Capitán de PsiIntel y miembro de la Hermandad del Sello. Su habitación es la más pulcra de todas, y en ella no hay ninguna pista. En la habitación se puede encontrar una pequeña capilla portátil del Culto al Emperador (una religión que siguen principalmente los Otoku, aunque algunos humanos también la siguen, como es el caso). José era un auténtico fanático al servicio del Emperador (y por extensión de los Ulushthr).

La tercera habitación grande que hay en la base es la que el Capitán Hammer utilizaba hasta que empezó el experimento. El Capitán es uno de los pocos mundanos miembros de la Hermandad del Sello, y su fanatismo es aún mayor que el de Hernández, si cabe. Su habitación está completamente revuelta, y una tirada de **Atención dificultad Normal (0)** revelará que no se ha producido una lucha, sino que más bien ha sido revuelta por alguien cons garras, como si la criatura que ha acabado con los miembros de la Estación Génesis-3 hubiese estado en ella buscando algo. En el suelo encontrarán un trozo de una hoja de papel (de lo que parece ser un diario) en la que podrán leer: ... empieza todo. La verdad que estoy nervioso, pero saber la importancia que tienen estos experimentos para el Imperio y para la Hermandad hace que mis temores se calmen. Mañana seré...

C – Cocina / Comedor:

La Estación Génesis-3 tiene dos salas que hacen las veces de cocina y de comedor. El trabajo en la estación se realizaba por turnos y cada turno tenía asignada una cocina (aparte de unos horarios de comidas). En una de las dos se ha producido una lucha (e incluso podrías poner en ella uno de los 4 cadáveres que te hemos dejado para que decidas donde colocarlos) y hay tanto rastros de sangre como sillas tiradas y disparos en las paredes.

En las neveras de la cocina podrán encontrar alcohol (principalmente cerveza y vino, aunque también hay una botella de oporto para cocinar). Entre las 2 cocinas hay unos 4 litros de alcohol.

D – Esclusas de Aire:

En Génesis-3 hay 2 habitaciones (aparte del Garaje) preparadas para sustituir la atmósfera de la base por la del exterior y permitir una salida y entrada a la estación sin peligro para los que estén dentro. Los Cazadores tendrán que cerrar todas estas esclusas si quieren poder restaurar la atmósfera de la estación (y así poder dejar de usar los respiradores). Una de las dos esclusas es un buen lugar para colocar alguno de los 4 cadáveres para los que no te hemos dado localización.

Los controles de las esclusas están completamente destrozados, por lo que para poder cerrarlas y activar el ciclo de es necesario hacer una tirada de **Electrónica dificultad Buena (+1)** y dedicarle una hora a la reparación (cada nivel por encima de **Buena (+1)** disminuye el tiempo de la reparación en 10 minutos). Reparar las esclusas es necesario para restaurar una atmósfera respirable en la estación, y debe ser realizado antes de reparar el Procesador Atmosférico.

Zona Común:

La sala que da acceso a las Salas de Ordenadores, al Armero de la Estación, a la Sala de Seguridad, a la Enfermería, a la Sala de Reuniones y a la Oficina era conocida por los investigadores como Zona Común. Realmente no es nada más que una gran sala con varias puertas y acceso a dos pasillos, pero en el día a día de la estación era uno de los principales puntos de socialización de los habitantes de la estación, ya que todos pasaban por aquí gran cantidad de veces al día. Por desgracia para ellos, también fue uno de los puntos más importantes en las muertes de los miembros de la estación.

Parece ser que los habitantes de Génesis-3 intentaron hacerse fuertes en esta sala y resistir juntos el ataque. Hay gran cantidad de signos de lucha, disparos en las paredes, armas tiradas por el suelo, manchas de sangre que muestran que la mayoría de los cadáveres fue amontonado en un lado de la habitación (frente a la Sala de Seguridad), etcétera. Pero solo hay un cadáver frente a

la puerta de la Enfermería (que **está cerrada**, siendo la única puerta en la estación que lo está). El resto de los cuerpos han desaparecido.

El cadáver pertenece a un miembro de PsiCare con ropas de médico. La bata tiene manchas de sangre, pero no propia, como si estuviese en medio de una operación cuando fue asesinado. La herida que tiene es distinta de las que han visto en el otro cadáver. Una tirada de *Ciencia (Medicina o Forense)* **dificultad Normal (0)** o una tirada de *Primeros Auxilios* **dificultad Buena (+1)** indican que se trata de una herida realizada con un objeto punzante, como si de la punta de una lanza se tratase.

E – Salas de Ordenadores:

Las dos salas de ordenadores de la Estación han sido destrozadas a conciencia. En los discos duros de los diversos ordenadores que hay por la estación hay información recuperable, pero los que están en las salas de ordenadores son prácticamente irrecurables, por lo menos con la tecnología que ellos tienen a su alcance. Los Cazadores pueden dedicar un par de horas a sacar los cristales de datos (que tienen microfracturas, o incluso están partidos en dos) que guardan la información para llevarlos de vuelta a una estación con el equipo necesario y si lo hacen quizás se pueda sacar algo de información de lo que había almacenado.

Para extraer los cristales se necesita una tirada de *Electrónica* **dificultad Mediocre (-1)** y dedicarle una hora a la reparación (cada nivel por encima de *Mediocre (-1)* disminuye el tiempo de la reparación en 10 minutos hasta un mínimo de 30 minutos). Si los extraen el Teniente les ordenará dárselos a Stentos para que él los guarde.

F – Armero de la Estación:

El armero de la Estación está cerrado bajo código. Romper el código requiere una tirada de *Electrónica* **dificultad Normal (0)** o una tirada de *Mecánica* **dificultad Buena (+1)**. En ambos casos el tiempo requerido

son 15 minutos y cada nivel por encima de la dificultad de la tirada reduce el tiempo en 3 minutos (hasta un mínimo de 6 minutos). Si lo consiguen abrir verán que faltan algunas de las armas (que están tiradas por ahí por la estación, en los distintos sitios con muestras de que se ha producido lucha), pero no muchas. En el armero podrán encontrar 5 pistolas gauss, 3 rifles gauss y 10 pistolas sónicas.

G – Sala de Seguridad:

Esta sala está llena de pantallas que permiten controlar la seguridad de la estación. Tanto las terminales como algunas de las pantallas están rotas, por lo que solo algunas de las cámaras muestran imágenes (en concreto la del Jardín, la del Laboratorio 2 y la de la Sala de Reuniones se ven perfectamente).

Es posible reparar los destrozos con el material que hay en la estación, pero requiere bastante tiempo. Para reparar una de las terminales de seguridad es necesario superar una tirada de *Electrónica* **dificultad Grande (+2)** y una tirada de *Mecánica* **dificultad Buena (+1)** y dedicarle 4 horas de trabajo.

H – Control Energético y Atmosférico:

Esta sala contiene el generador que proporciona energía a la estación, así como los controles de dicho generador y los controles del Procesador Atmosférico. Todo se encuentra en perfecto estado, pero si alguien que tenga *Computadora* a *Normal (0)* se fija en los controles del Procesador se dará cuenta de que estos indican que el propio Procesador está averiado. Será necesario salir al Jardín a repararlo.

I – Enfermería:

La Enfermería tiene la puerta cerrada. Es la única sala de la Estación que lo está. Hammer la cerró tras matar al médico porque para sus sentidos apesta a veneno. La cantidad de alcohol puro, desinfectante, etc. que hay en la sala (como en cualquier enfermería), hacen que esta sala fuese como una trampa natural para el xeno mutado, y que ni siquiera entrase en ella. De hecho el

cadáver del médico olía tanto a alcohol que tampoco se lo llevó, se limitó a matarlo.

En la enfermería hay tres cadáveres que estaban siendo objeto de una autopsia (o preparados para serlo) cuando se desató la batalla final en la Zona Común frente a la puerta de la Enfermería. El médico salió para colaborar con sus compañeros y pereció con ellos dejando la autopsia (y la muy reveladora información que daría de haber sido concluida) a mitad realizar.

El ordenador del médico está encendido y si alguien con la *Ciencia (Medicina o Forense)* o *Primeros Auxilios* le echa un vistazo se dará cuenta de que *el médico estaba intentando averiguar por qué la criatura no se había llevado esos 3 cadáveres, cuando (según pone en las notas que había tomado) todos los demás a los que había matado hasta el momento habían desaparecido.*

Si quieren averiguar por qué el Capitán Hammer no se ha llevado a algunos de los habitantes de Genesis-3 tendrán que hacer ellos mismos la autopsia. Para hacerlo es necesario pasarse 4 horas y realizar una tirada de *Ciencia (Medicina o Forense)* **dificultad Buena (+1)** o una tirada de *Primeros Auxilios* **dificultad Grande (+2)**. Cada éxito por encima de *Buena (+1)* en la tirada de *Ciencia (Medicina o Forense)* que se obtenga reduce la duración de la autopsia en 15 minutos. Con *Primeros Auxilios* salvo que se obtenga un crítico no se reduce la duración de la autopsia.

La autopsia revela que uno de los cadáveres (perteneciente a un tal Mike O'Toole) tenía grandes cantidades de alcohol en su cuerpo, cantidades propias de un alcohólico. El único punto en común con los otros dos cadáveres es que los otros, aunque menores, también tenían cantidades ingentes de alcohol en su sistema. Lo mismo puede decirse del guardia que estaba en el garaje y de los otros cadáveres que hay por la estación. El único que no tiene alcohol en su sistema es el médico, pero su cuerpo si huele a la sustancia, probablemente debido a que estaba trabajando con productos químicos que contenían etanol.

En la enfermería hay 4 litros de alcohol, pero de concentración muy elevada.

J – Procesador Atmosférico:

El procesador Atmosférico ha sido averiado por la criatura a base de garrazos, y repararlo no es una tarea sencilla. Por suerte en el garaje están las piezas necesarias para repararlo (eso pueden averiguarlo tanto mirando en las cajas del garaje como si acceden a las listas de inventario que hay en los ordenadores situados en las oficinas).

Reparar el Procesador Atmosférico es una tarea difícil, que lleva 1 hora y que requiere una tirada de *Electrónica* o *Ingeniería* **dificultad Grande (+2)** y otra de *Mecánica* **dificultad Buena (+1)**. Cada éxito por encima de *Grande (+2)* que se obtenga en la tirada de *Electrónica* o *Ingeniería* reduce la duración de la reparación en 15 minutos (hasta un mínimo de 30 minutos de duración). Las tiradas de *Mecánica* no reducen la duración de la tarea.

Cuando se finalice la reparación y si se han cerrado las Esclusas de Aire y el techo del Jardín se podrá (desde la sala de Control Energético y Atmosférico) reiniciar el Procesador Atmosférico, que inmediatamente se pondrá a purgar la atmósfera y en 15 minutos se podrá respirar sin necesidad de filtros.

Pero el Procesador se encuentra en el Jardín, lo que lo convierte en el lugar más obvio para realizar una emboscada.

K – Jardín:

Se trata de un jardín con una cubierta retractable que se encuentra abierta (los controles para cerrarla están en la sala de Control Energético y Atmosférico). Está lleno de vegetación de muy diversos tipos (y en muchos casos de aspectos extraños, ya que son mutaciones experimentales traídas de una base en la que **si** se experimenta con plantas) que llegan hasta la cintura de los Cazadores. Eso, unido al espacio abierto que da a un techo sobre el que no hay visibilidad, lo convierte

en un lugar perfecto para una trampa. Házse-lo saber a los Cazadores para que se pongan paranoicos cuando salgan a reparar el Procesador. Eso si, que Hammer ataque a los que están fuera o a los que están dentro dependerá de donde sean más débiles.

L – Sala de Reuniones:

Esta sala se utilizaba para las distintas reuniones que se hacían en la Estación. En ella no parece haber signos de lucha y no hay nada de relevancia para la misión. Al fin y al cabo no es más que una sala con muchas sillas y un holoprojector (que también se usaba para ver holopelículas).

M – Oficinas:

Esta sala contiene dos estaciones de trabajo individuales, una estación de trabajo múltiple en la que pueden trabajar hasta 3 personas y separada por un biombo la estación de trabajo individual que utilizaba Johann Straase. La habitación tiene claros signos de lucha, y la estación múltiple está inutilizada. De todos los ordenadores el que se encuentra en mejor estado es el de Straase.

Cuando los Cazadores entren en la habitación el Teniente (que habrá estado atento a sus comunicaciones para ver por dónde van) les dirá que se limiten a asegurar la habitación, que no se conecten a los ordenadores, que él lo hará luego. Una vez la base esté “asegurada” y el oxígeno restablecido en la base Stentos y Graham se moverán a estas oficinas (ordenando al sargento que deje a un soldado de guardia con ellos) y se pondrán a trabajar en los ordenadores, a ver que pueden recuperar de los datos del experimento (ya que en el ordenador de Straase se guardaba una copia de todos los datos del experimento). Media hora después (o más, dependiendo de cómo vaya fluyendo el tiempo en la partida) habrán recuperado toda la información disponible en el ordenador de Straase y la almacenarán en un cristal de datos que cogerá Stentos. Y entonces será cuando les ataque el Capitán Hammer, llevándose al Teniente (ver más abajo la sección llamada **La Abducción del Teniente**).

N – Laboratorio 1:

En cuanto se entre a uno de los dos laboratorios queda claro que el objetivo de la estación no es realizar estudios sobre plantas. Ambos laboratorios están separados por una cristalera (blindada) y una puerta corredera de cristal (capaz de sellarse herméticamente). En este laboratorio no se ha producido una lucha, aunque alguien se ha dedicado a destruir a conciencia los ordenadores que había en la habitación. También puede ver que en el otro laboratorio si se ha producido alguna clase de combate.

Este laboratorio contiene una pequeña cámara de aislamiento que en su interior tiene abrazaderas para sujetar a una pequeña criatura (en concreto a los Xenos “nativos” del planeta que evolucionan en depredadores similares a perros) y poder experimentar sobre ellos (la cámara contiene distintos brazos mecánicos de reducido tamaño que pueden realizar diversas tareas sobre la criatura que se introduzca en ella).

Además en la habitación hay 2 potentes ordenadores dedicados a realizar cálculos de los experimentos, pero Hammer, sabiendo que aquí se guardaba una copia de todos los experimentos los ha destruido a conciencia (lo que no sabía era que Straase mantenía otra copia, por eso no la ha destruido); hasta tal punto que la información que contenían es irrecuperable.

La habitación también contiene una camilla médica estándar, y suficiente material médico como para tratar cualquier herida que el escuadrón sufra. A efectos de reglas se considera que cualquier tirada de **Ciencia (Medicina)** realizada aquí se hace **Con el equipo adecuado**. Es extraño que se dupliquen las funciones de enfermería en una base, y de hecho cualquier Cazador con **Primeros Auxilios** o **Ciencia (Medicina)** se dará cuenta de que esta estación médica está mejor equipada que las de la Enfermería. Esto es así porque en esta estación es donde se hacían chequeos diarios al Capitán Hammer (desde dos meses antes de empezar el experimento) y está equipada con la mejor tecnología que el Im-

perio tiene. Cualquier persona con **Ciencia (Medicina)** que examine durante 5 minutos la estación médica se dará cuenta de que es NT3, pero tan avanzado que está casi a punto de dar el salto a NT 4, muy por encima de lo que el Imperio tiene.

O – Laboratorio 2:

En cuanto se entre a uno de los dos laboratorios queda claro que el objetivo de la estación no es realizar estudios sobre plantas. Ambos laboratorios están separados por una cristalera (blindada) y una puerta corredera de cristal (capaz de sellarse herméticamente). En este laboratorio hay evidentes signos de lucha, y de hecho es aquí donde ha empezado todo. En cuanto un Cazador entre léele esto (o si lo prefieres díselo con tus propias palabras):

En este laboratorio solo funcionan 2 de las cuatro lámparas, y una de ellas no para de parpadear, lo que le da a la habitación un aspecto de lo más tétrico. En la habitación se distinguen 3 objetos,. En una esquina hay una terminal de ordenador, probablemente desde la que se controlaba lo que se hacía en los otros aparatos. En la esquina más alejada de la puerta hay una especie de camilla avanzada en la que una persona se pudo tumbar y que parece tener grilletes y agarraderas para mantener al que se tumbe completamente inmóvil. Y por último, justo enfrente de la puerta, hay una extraña cámara de unos 2 metros de altura donde parece ser que se introducía a un humano en líquido para hacer experimentos con él. El cristal de la cámara está roto. El suelo frente a la cámara está lleno de cristales y restos de un extraño líquido viscoso mezclados con manchas de sangre. Lo que sea que se escapó de esa cámara lo hizo con considerable violencia.

Cualquier persona con **Ciencia (Medicina o Genética)** o aquellos con **Primeros Auxilios** a **Bueno (+1)** nada más entrar en la habitación se darán cuenta de que los distintos aparatos que contiene son de NT4 (y de hecho son lo más avanzado de lo que disponen los Ulushthr, ya que la mayoría de su tecno-

logía es NT3, solo en Medicina y Genética tienen NT4) aunque no se lo digas así, díles que *esos aparatos son de una tecnología superior a cualquier cosa que hayan visto en toda su vida*. Teóricamente el Imperio no tiene acceso a nada de NT 4, y si preguntan directamente por ello o hacen algún comentario al respecto el Teniente Psiónico Stentos les dirá por el comunicador *lo que están viendo es alto secreto y será borrado de sus mentes en cuanto finalicen la misión*. Esto es un procedimiento estándar cuando se realizan misiones secretas (y en muchas que no lo son), así que a los Cazadores no les debería extrañar.

Todos los aparatos han sido destruidos por Hammer, y recuperar información de ellos es casi imposible, pero si alguien busca por la habitación una tirada de **Atención dificultad Grande (+2)** hará que vea un pequeño ordenador portátil caído en el suelo bajo la camilla. Este portátil es el diario de uno de los científicos, y contiene información que revelará todo lo sucedido aquí. Por suerte para los Cazadores, para cuando encuentren esto es probable que el Teniente se haya movido ya las oficinas (deberías intentar que fuese así, que no busquen detenidamente en este Laboratorio hasta que el Teniente salga del transporte), lo que les dará algo de tiempo antes de tener que entregárselo.

El diario tiene una clave de acceso, pero una tirada de **Computadora** de dificultad **Buena (+1)** permitirá acceder en 15 minutos a la información que contiene (por cada nivel por encima de **Bueno [+1]** se reduce el tiempo en 2 minutos). Básicamente se trata del diario personal de un miembro de PsiCience. Contiene bastante información personal de escaso interés, pero dedicando 15 minutos se puede leer por encima y encontrar lo siguiente:

Hace 2 meses: ... Parece que el experimento avanza bastante bien. Los especímenes son sin duda capaces de proporcionarnos el código genético necesario para poder dar poderes de Teleportación a humanos con el potencial psiónico que no hayan llegado a desarrollar poderes. De todas for-

mas debemos tener cuidado con ellos, pues esas malditas colas pueden meterte hasta 3 huevos de esa cosa en el cuerpo, y solo se pueden extraer en las dos primeras horas.

Hace 34 días: El Doctor Straase ha finalizado las pruebas preliminares con resultados positivos. Será un capullo estirado, pero hay que reconocer que sabe hacer muy bien su trabajo. Estamos pendientes de su decisión, pero todo nos hace pensar que en 2 días el Capitán Hammer será sometido al experimento. Su forma física es perfecta, y todas las pruebas y simulaciones parecen indicar que el experimento será un éxito...

Más adelante ese mismo día (esta entrada puedes leerla como si fueses un ejemplo de cómo son el resto de entradas, las que teóricamente no tienen nada relacionado con lo que ellos buscan, pero realmente si tiene un pista, pues hace referencia a Mike O'Toole y a consumir alcohol): *Muchos lo están celebrando. El borracho de O'Toole ha montado una fiesta en una de las cocinas, pero la verdad, me voy a meter en la sala de reuniones a ver una holopelícula, me relajará mucho más que tener que aguantar al pesado de Anderson y sus continuas insinuaciones sexuales.*

Las Primeras Desapariciones

Hasta el momento hemos presentado las distintas habitaciones que hay en la Estación Génesis-3 y en estas descripciones hemos incluido lo que se puede encontrar en cada una de ellas. A partir de ahora vamos a darte consejos de cómo ir haciendo que avance la trama de la aventura de tal forma que se consiga el nivel de paranoia y miedo apropiado en los jugadores.

La mejor manera de lograr esto es por medio de la criatura en la que se ha convertido el Capitán Hammer (y en menor medida por medio de los Xenos que ha creado a partir del resto de miembros de la estación). El Capitán es el Xenos Alfa de la manada de Xenos Mutados, pero además los experimentos a los que ha sido sujeto le han convertido en una criatura muy distinta a los Xenos

normales, con unos poderes psiónicos muy superiores. Por suerte algo ha salido mal en el experimento que hace que las crías no tengan sus mismas capacidades de teleportación, y por eso los primeros ataques los realizará el solo. En cuanto compruebe que los Cazadores son un hueso mucho más duro de roer que los científicos empezará a atacarles con ayuda de sus "soldados". Pero vamos poco a poco.

Con las órdenes que les da el Teniente tras reconocer el garaje lo primero que tienen que hacer es explorar la estación asegurándolo todo. Deja que el jugador que lleva a la Sargento Geapel lo organice todo. El teniente estará atento a sus comunicaciones (y a las imágenes que recibe de las cámaras de los cabos y el sargento), y les dará alguna orden, pero no hagas que sea muy intrusivo, dando las órdenes justas para hacer que se vayan dividiendo en pequeños grupos.

Por ejemplo, cuando lleguen al momento donde sale un pasillo hacia la derecha el Teniente les ordenará que se separen en las dos escuadras y cada una tome un camino (aunque solo lo hará si la Sargento no da esa orden). Las distintas tareas que irán encontrando a medida que exploran la base (sellar las Esclusas, arreglar el Procesador Atmosférico) y en general la exploración hará que se dividan en grupos. Y si el Sargento o los Cabos intentan mantener a los hombres juntos en todo momento entonces haz que el Teniente Graham haga un comentario tipo *sus hombres parecen gallinas más que marines, señorita Geapel, haga que se dividan en grupos más pequeños para no tardar una eternidad en asegurar la base* o similar.

El objetivo de todo esto es simplemente dividirlos para que la criatura pueda atacar. Lo ideal es que pille a una persona suelta. Si todos los Cazadores no están siendo interpretados por un jugador (como sucederá en la mayoría de ocasiones) haz que sean algunos de los Cazadores "libres" los primeros en desaparecer. Todo dependerá de cómo consigas que se dividan los grupos.

El Capitán Hammer sabrá gracias a su Visión Psiónica donde están todas y cada una de sus víctimas, así que en cuanto una se quede sola (y si esto no sucede escogerá el grupo de 2 que le parezca menos amenazador o estar en situación distraída, como por ejemplo arreglando algo) se teleportará a su espalda, le hará una presa y se teleportará de nuevo hasta su guarida (en unas cuevas en las montañas), donde procederá a implantar a su recién adquirida víctima con su progenie. En el planeta tienen suficiente comida, y además el Capitán sabe que los Xenos que crezcan en humanos serán más inteligentes, por lo que querrá utilizar a todos los que pueda como criaderos para sus hijos.

Por muy rápidos que sean los ataques de Hammer (al fin y al cabo con la cantidad de AC que tiene puede aparecer, agarrar a alguien y teleportarse de nuevo en un turno sin ningún problema) haz que el atacado grite (e incluso dispare al aire si tiene un arma en la mano) para llamar la atención del resto de Cazadores. Probablemente esto hará que quede algún otro cazador solo o en un grupo de solo 2 Cazadores mientras sus compañeros se dirigen en tropel y desordenadamente hacia los gritos (de hecho si paran a organizarse hazles saber que el tiempo pasa), así que Hammer se teleportará de vuelta a la base y podrá repetir el mismo procedimiento una o dos veces más.

Es incluso probable que en alguno de esos ataques un Cazador presente (tanto su víctima como otro) pueda atacarle. Esto le preocupa poco, pues con la poderosa Regeneración que tiene en menos de un minuto se habrá recuperado de cualquier herida. De hecho lo ideal es que tanto en el segundo ataque como en el tercero haya dos Cazadores. Así, si en el segundo ataque le impactan, cuando se produzca el tercero (poco tiempo después) verán que las heridas del segundo se han curado por completo (y así empezarán a darse cuenta de lo difícil que lo tienen para matar a la criatura).

Los ataques a miembros en solitario del grupo tienen varios objetivos narrativos. Se trata de poner nerviosos y paranoicos a los

jugadores. Además, a medida que se vayan dando cuenta de lo peligrosa que es la criatura se acojonarán más. Pero los ataques tienen que estar lo suficientemente espaciados en el tiempo como para permitir que los Cazadores acaben de explorar la base y reparen el Procesador Atmosférico.

Como se ha dicho antes la situación del Procesador es ideal para hacer una trampa. Así que los Cazadores probablemente saldrán al Jardín más que preparados para esa trampa. Eso es ideal, así Hammer seleccionará a quien se quede menos protegido de los que están dentro (incluso si hay 3 juntos) para realizar su cuarto ataque (o puede que tercer, según como se vaya desarrollando todo; en playtest se han dado este ataque en tercer y en cuarto lugar).

Tras esta sección la cantidad de Cazadores se habrá reducido considerablemente, pero la estación debería estar asegurada (que no completamente explorada) y el oxígeno restablecido. En este momento el Teniente Graham y el Teniente Stentos entrarán en la Estación propiamente dicha, encerrándose con un guarda en las Oficinas y dándole órdenes al Sargento para que los marines exploren en profundidad la Estación para ver si encuentran algo que pueda servir como pista para ver contra que se enfrentan y también que ha podido pasar. Le ordenará expresamente a Geapel que cualquier cosa que encuentren tienen que llevársela (tiradas de VOL-2 para resistir la orden directa a causa del Condicionamiento).

Si han averiguado ya que el médico estaba haciendo las autopsias para averiguar por qué la criatura no se los llevó le dirá a Geapel que ponga a algún hombre a continuar esas investigaciones. Si no lo han averiguado aún en cuanto lo hagan se lo ordenará. Recuerda que aunque en la base no tenga acceso a las cámaras sigue escuchando todas las conversaciones, salvo que los Cazadores se pongan a hablar en un canal distinto, cosa que tarde o temprano se daría cuenta de que está pasando, aunque solo fuese por la ausencia de comunicación en el canal de la misión.

La Abducción del Teniente

Alrededor de media hora después de que los Tenientes se metan en las Oficinas (con un guarda, preferiblemente uno de los Cazadores que no son interpretados por nadie, si queda alguno). Justo después de que acaben lo que estaban haciendo ahí, les atacará el Capitán Hammer y abducirá al Teniente con el mismo método que ha utilizado antes. Primero se abalanzará sobre el psiónico (quien en cuanto aparezca se caerá inconsciente al suelo, como en un estado de shock), pero el guarda se interpondrá, disparando a la criatura (lo que alertará al resto de Cazadores). Tras esto atacará (y si es un PNJ directamente le hará una Herida Grave, sino tira a ver qué pasa) y se girará hacia el Teniente Graham (que paralizado por el terror ni ha sacado su arma), le agarrará y se teleportará de vuelta a su guarida.

Es posible que los Cazadores lleguen para ver el final de lo sucedido, o sino el malherido soldado se lo podrá contar.



Stentos tardará unos 15 minutos de recuperarse del ataque psiónico que ha sufrido, y cuando lo haga, viendo las circunstancias decidirá contarle a los que queden del Pelotón lo que “realmente” se hacía aquí (aunque es posible que alguno de ellos haya encontrado ya alguna cosa). Les dirá lo siguiente:

Todo lo que les voy a contar es considerado secreto, y será borrado de su mente cuando acabe la misión. Como saben el Imperio está siendo asediado por una poderosa raza, los Kuzaar. Una de las estrategias que están utilizando contra nosotros es atacar a los pilotos de las naves, todos ellos Teleportadores. Llegan incluso a lanzar cazas suicidas contra los puentes de mando de nuestras naves con tal de acabar con nuestros psiónicos. Esa forma de combatir está acabando rápidamente con la cantidad de Teleportadores de los que dispone el Imperio, y los cálculos que tenemos dicen que a este ritmo en 5 años no habrá suficientes Teleportadores como para mantener la sociedad interestelar. Este proyecto comenzó por ese motivo.

Los análisis de las criaturas que hemos encontrado camino a la Estación mostraban el potencial para reconfigurar genéticamente a personas adultas con potencial psiónico (esto es, con órganos psiónicos no desarrollados) y proporcionarles poderes. En concreto el poder de Teleportación, pues muchas de las criaturas lo poseen. Es fundamental que reunamos toda la información posible sobre los experimentos que aquí se han realizado, y también es imprescindible que capturemos a la criatura que está atacándonos, pues sospecho que se trata del Capitán Hammer, el sujeto de los experimentos. Tienen que entender que es vital para la supervivencia del Imperio que podamos diseccionarlo y analizarlo para saber que salió mal con los experimentos. Si no conseguimos proporcionar poderes psiónicos a los psiónicos latentes tarde o temprano los Kuzaar acabarán con nuestra civilización. Son más que nosotros. Tienen más tecnología y están dispuestos a sacrificarse para lograr destruirnos.

Así que a partir de ahora su misión estará clara. Tienen que conseguir recuperar toda la información que les falte, investigar sobre la criatura y como poder capturarla (viva o muerta), y por supuesto, capturarla. En cuanto se enteren de que tiene crías Stentos querrá capturar una, pero eso no lo considerará imprescindible para el éxito de la misión. Insistirá en más de una ocasión que las vidas de todos ellos son prescindibles, y que lo más importante es el éxito de la misión, la supervivencia del Imperio está en juego. El Teniente conoce bien la biología de los Xenos, así que les puede contar también cosas sobre estas criaturas (aunque parece que el Capitán Hammer se ha convertido en algo más poderoso aún).

Evidentemente todo lo que les está contando es una exageración, pero el propio Stentos piensa que, en cierta medida, es cierto, y cree que no está mintiendo. Aunque Stentos sea miembro de la Hermandad no es un Ulushthr, así que no sabe lo que está pasando realmente y cuál es el objetivo auténtico de los experimentos para los Ulushthr (que los Cazadores descubrirán en el siguiente módulo de la campaña **Experimentos Orquestales en Procyon**).

Ataques e Investigación

Una vez se haya producido la abducción del Teniente Graham comenzará una carrera contra reloj para conseguir información mientras se van sucediendo los ataques de Hammer. La autopsia tarda bastante tiempo en ser realizada (y el Teniente Stentos insistirá en que se haga), lo que le dará tiempo a Hammer para atacar de nuevo. Si los Cazadores se reúnen todos en una misma habitación primero intentará abducir a uno de ellos (nunca al psiónico). Es posible que esta vez se trate ya de un Cazador interpretado por un jugador. Si es así haz las tiradas pertinentes para ver si consigue agarrarlo y abducirlo y en caso afirmativo descríbele como llega a una habitación llena de Xenos más parecidos a humanos que los que han visto hasta el momento (son la progenie de Hammer) que le cogen de los brazos y lo inmovilizan y cuéntale como Hammer le clava su cola, inyectándole tres larvas de sus crías, que es lo último que ve por que pierde la consciencia. Dale otro Cazador (si quedan libres) a ese jugador.

Es posible que en alguno de estos ataques le hagan daño de verdad (*Herida* o más) al Capitán. En cuanto esto suceda el siguiente ataque lo hará apoyado por 4 de sus hijos (aunque las crías pueden teleportarse como mucho 10 metros, así que se tendrán que desplazar hasta el exterior de la base y entonces teleportarse dentro. Todo esto hará que los ataques a partir de este momento se espacien en el tiempo, dándoles un respiro y quizás permitiéndoles finalizar las autopsias sin sufrir demasiados ataques.

Cuando ataque en grupo Hammer es quien se encarga de atrapar a la gente para llevársela (es el único que puede hacerlo) mientras sus crías se “limitan a atacar” para servir de distracción. Hammer no tiene ningún reparo en sacrificar a una cría si es necesario para salvarse el, pero tampoco las dejará morir inútilmente. Recuerda que todos los Xenos están en continuo contacto psiónico, lo que les puede permitir coordinar ataques muy hábilmente; y como son Teleportadores puedes dar rienda suelta a

tu imaginación usando patrones de ataque mezclados con teleportaciones (o sea, cosas como que aparezca uno, ataque, se teleporte de nuevo fuera y otro entre a ocupar su mismo lugar, o justo detrás de la persona a la que atacaba...).

De Implantes y Transportes Blindados

En algún momento de la partida a alguien se le ocurrirá preguntar si existe alguna forma de localizar a los que han desaparecido. La respuesta es sí. En el transporte blindado hay un equipo capaz de detectarlos si se encuentran a menos de 3 kilómetros (cómo es el caso), y si estuviesen más lejos la nave podría sobrevolar la zona para con sus mucho más potentes sensores localizarlos sin problemas (por suerte no hará falta llegar a esos extremos).

Si esta idea se les ocurre antes de que los Tenientes dejen el blindado y se dirijan a las Oficinas en un momento podrán comprobar que los abducidos están en un complejo de cavernas en unas montañas a 2 km de la base.

Pero si se les ocurre después de que los Tenientes hayan ido a las Oficinas cuando se dirijan al garaje se encontrarán con una desagradable sorpresa. O que encontrarán en cualquier momento cuando vayan al garaje.

En algún momento el Capitán Hammer se ha teleportado dentro de su vehículo y lo ha destrozado por completo (si han dejado a alguien de guardia en el garaje puede que lo haya hecho antes o después de acabar con él, a tu gusto). Si en todo momento mantienen a varias personas en el garaje para proteger el vehículo (como pasó en un playtest) hará que un grupo de unos 10 de sus hijos ataque a la vez para conseguir destrozarse los controles del vehículo. Sabe que sin él no podrán escapar fácilmente.

De todas formas, pese al ataque los localizadores estarán intactos, por lo que sabrán donde están sus compañeros desaparecidos, y peor, sabrán que estarán vivos. Los Tenientes (o el Teniente si Graham ya ha

sido abducido) intentará impedir que vayan a rescatarlos, salvo que hayan finalizado la misión (o sea, hasta que tengan el cuerpo de Capitán Hammer y la información asegurados, a ser posible en la nave).

Reparar el vehículo es posible, usando piezas de ambos vehículos. Pero es una tarea que requiere de 3 personas durante 3 horas y de dos tiradas (da igual si las habilidades las tiene la misma persona o personas distintas): una de *Electrónica* **dificultad Grande (+2)** y otra de *Mecánica* **dificultad Grande (+2)**. Una tirada de *Ingeniería* de **dificultad Grande (+2)** reduce la **dificultad** de las tiradas de *Electrónica* y *Mecánica* a *Bueno (+1)*. Las personas que estén reparando los vehículos no podrán llevar armas a mano, por lo que requerirán de otros que les protejan. El vehículo no podrá moverse como antes, pero seguirá siendo más rápido que una persona andando y seguirá estando blindado y armado.

Ron, ron, ron, la botella de ron

Cuando acaben la autopsia tendrán una teoría. El alcohol es de alguna forma nociva contra estas criaturas. Es solo una teoría, ahora tienen que probarla. Si han conseguido matar a alguna cría (a base de daño masivo, o algo similar) o le han cortado un miembro (Machete puede ser útil para esto) pueden comprobar rápidamente que el alcohol actúa cómo ácido contra los xenos-mutados (no contra los normales, debe ser algún aspecto extraño de la mutación), por lo que ahora tienen un arma que realmente les hace daño (las heridas producidas por balas las regeneran en turnos, salvo que consigan hacerles un Moribundo, el daño que reciban del alcohol ni siquiera son capaces de regenerarlo).

En las distintas habitaciones en las que hay alcohol hemos indicado las cantidades que se pueden encontrar. Las resumimos aquí para la comodidad del DJ.

Habitación de Mike: 2 botellas de licores con medio litro en cada una. La concentración es tal que cada botella hace un FO 4 (ignorando el FD).

Cocina / Comedor: Hay una botella de oportó en la que hay 1 litro FO 5 (ignorando el FD). Y 3 litros de cerveza en latas. Cada medio litro de cerveza que se lance sobre un Xeno le produce un FO 1 (ignorando el FD), por lo que si se le echan los 3 litros de golpe le harían en total un FO 6 (ignorando el FD).

Enfermería: Hay cuatro litros de alcohol, pero del usado en medicina, que tiene una concentración muy elevada. Cada medio litro hace FO 4 (ignorando el FD), por lo que si le echan los 4 litros de golpe a un xeno le harán un FO total de 32 (probablemente desintegrándolo por completo, recuerda que es como ácido para los Xenos mutados).

Una vez tengan todo ese alcohol necesitarán alguna forma de distribuirlo. La opción más lógica es sustituir el combustible del lanzallamas por alcohol (y no encender el mechero del lanzallamas que hace que el combustible prenda cuando se dispara). Si se hace esto cada disparo consume un FO 4 del líquido que se haya introducido, hasta que se agote y haya que introducir otro.

Aparte, en la base hay varios botes de spray (de limpieza, para regar las plantas del jardín) que pueden utilizar para atacar a las criaturas. Con *Mecánica* pueden modificar las boquillas para que hagan ataques de FO 2, pero si no las modifican cada spray tendrá FO 1.



Sobre el daño de Ácido:

Estos son los efectos que tiene el alcohol sobre los Xenos Mutados (los efectos de un ácido), aparte del daño propiamente dicho que se haga:

- Los Xenos Mutados no son capaces de regenerar el daño proveniente de alcohol.
- El ácido se come las protecciones, por lo que el FD proporcionado por una armadura (o el de Resistencia al Daño) protege del ácido, pero es consumido por el mismo. Cuando un ácido impacte en una armadura primero se aplica el daño de manera normal, pero tras esto se resta el FO del ácido (sin añadir el Grado de Éxito, solo el FO del ácido) al FD de la protección de manera permanente.
- Además, la forma en la que se ataque con el ácido afecta a los posibles daños de este:
 - ◇ Si el ácido es rociado con un spray tiene un **FO+0 aparte del FO del ácido**. Si impacta en los ojos y se produce una *Herida* o superior el personaje adquiere la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)*, que tendrá cura o no dependiendo de la ambientación...
 - ◇ Si la víctima es sumergida en ácido este tiene un **FO+1 aparte del FO del ácido**. Si solo se sumerge la cara se produce el mismo efecto de *Sentido Deficiente (Ceguera)* que en el caso anterior. Además la piel se quema por completo, por lo que el personaje también adquiere la Limitación *Sentido Deficiente (Tacto)*.
 - ◇ Si el ácido es introducido en el cuerpo de la víctima de alguna manera el ácido tiene un **FO+3 aparte del FO del ácido** (excepto si la víctima tiene el Don *Estómago de Acero*, en cuyo caso tiene un FO+1 aparte del FO del ácido).

TERCER ACTO

Esta sección cubre el Tercer Acto de la trama, o más bien, teniendo en cuenta las muchas posibilidades que se plantean, cubre cosas a tener en cuenta para poder llevar la trama hasta su final.

Cumpliendo la Misión (o muriendo en el intento)

Llegados a este punto muchas son las posibilidades de la trama. Hemos realizado muchos playtests de la aventura, y nunca se han producido dos finales iguales. En algunos casos los Cazadores de han hecho fuertes en el garaje reparando los vehículos cargados de alcohol para cuando les atacasen, consiguiendo matar a Hammer (sin hacerle demasiado daño con alcohol, caso en el que no les habría servido de mucho y habrían jodido la misión) e incluso a alguno de sus hijos. Sin Hammer su progenie para los ataques mientras “deciden” quien será el nuevo “macho alfa”.



En otros casos han decidido llevar el ataque a la guarida de los bichos (e incluso intentado rescatar a sus compañeros. Tienes que tener claro que eso es un suicidio. En la guarida hay cualquier número que decidas entre 31 y 93 Xenos Mutados (aparte de Hammer), más que suficientes como para acabar con ellos (más los que estén a punto de nacer de sus compañeros), pero si quieren tienen derecho a intentarlo (solo tendrán que convencer o incapacitar al Teniente). En el PDF que los planos de la aventura a escala podrás encontrar el plano de la guarida de los Xenos.

Otra opción que tienen es volver a Puerto Adakai, hacerse con mucho alcohol y montar un sistema de riego alrededor del tanque, que riegue con alcohol todo lo que se acerque a este. Y con ese vehículo del infierno atacar a los Xenos en su guarida (o hacer que salgan). Eso lo han hecho en un playtest y de hecho ha sido el único en el que han sobrevivido todos los Cazadores interpretados por jugadores (en el resto de casos solo sobrevivieron uno o dos Cazadores). Pero lo hicieron desobedeciendo varias órdenes directas del Teniente, y es un final a evitar por anticlimático.

Pueden incluso llamar a la nave, que lleva bombas nucleares, para que bombardee la cueva de los Xenos (una vez tengan los especímenes que necesitan, claro).

También es más que posible que fallen en la misión y no consigan lo que necesitan. En tal caso el Teniente hará todo lo que esté en sus manos para ponerse en contacto con los psiónicos que hay en la nave (con el sistema de comunicaciones del vehículo, que no ha sido destruido o con sus poderes) para que abran un portal donde el está que le lleve a lugar seguro. Volverán con muchos más marines y conseguirán lo que buscan. El Teniente no hará nada por salvar a los Cazadores si fallan en la misión. Aunque si consiguen lo que necesitan y sobreviven pocos (dos o tres) una opción es que los Teleportadores abran un Portal (en este manual no incluimos el poder de Portal, pero esos Teleportadores pueden hacerlo, sino no podrían viajar por el Espacioscuro, así que asume que les abren un Portal que les permite ponerse a salvo) por el que vuelven a Puerto Adakai con la misión cumplida. El Teniente ordenará que vuelen la montaña donde están los Xenos Mutados y la base antes de irse del planeta.

En una partida un personaje llegó a empaparse de alcohol para agarrar al Capitán Hammer y hacerle daño de ácido (aparte de inmovilizarlo), no salió muy bien, pero consiguieron hacerle suficientes Rasguños y Heridas como para luego en un turno a base de acumulación de rasguños poder eliminarlo (y sin que el ácido destruya el cuerpo). Las posibilidades son tan ilimitadas como jugadores.

Lo importante es que la batalla final contra el Capitán sea divertida, y a ser posible

que el Teniente Stentos escape con la información (y si por algún motivo el muere, que otro escape). Con eso la siguiente parte de **Ecos del Espacioscuro** podrá comenzar (e incluso si fallan podrá hacerlo, recuerda que hay más proyectos Génesis-3). En el Capítulo siguiente podrás encontrar más información sobre cómo continuará la campaña.

PNJ'S Y BICHOS

A continuación te ofrecemos los Rasgos de juego de Herbert Graham, Sven Stentos, el Xeno Mutado en que se ha convertido el Capitán Hammer y su progenie, así como los Xenos normales que se pueden encontrar en Ixióon.

Herbert Graham:

Raza: Humana.
Edad: 30 años.
Altura: 1,78 m.
Peso: 84 kg.
Apariencia: Alto, moreno, con mirada estúpida.



Atributos Principales:	Atributos Secundarios:
FUE: Normal (0)	FO Base: 0
DES: Normal (0)	FD Base: 0
CON: Buena (+1)	FD con Armadura: 4
INT: Normal (0)	INI: 0
VOL: Buena (+1)	AC: 6
PER: Buena (+1)	MOV: 5

Dones:

- Contactos.
- Rango 4.

Puntos de Fatiga	OOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOO	OO	OO	O	O

Limitaciones Clave:

- Pánico al combate.
- Condicionamiento Psiónico Marine.

Habilidades:

- Atención: Normal (0).
- Averiguar Intenciones: Normal (0).
- Computadora: Normal (0).
- Conocimiento (Leyes): Normal (0).
- Esquivar: Mediocre (-1).
- Etiqueta (Militar): Normal (0).
- Liderazgo: Mediocre (-1).
- Pelea: Normal (0).
- Persuadir: Normal (0).
- Pistola: Bueno (+1).
- Primeros Auxilios: Mediocre (-1).
- Rifle: Normal (0).

Historial:

Herbert Graham es hijo de un importante Teniente Coronel de PsiIntel, lo que pese a no tener poderes psiónicos y ser un completo inepto le ha permitido llegar alto en la escala de mando. No tiene capacidad alguna de reacción en combate y cuando se da una situación violenta no sabe reaccionar. Existe principalmente para fastidiar a los Cazadores con órdenes que les ponen en peligro y para mantenerles en la oscuridad sobre el objetivo real de la misión, por que ni el mismo lo sabe.

Sven Stentos:

Raza: Humana.

Edad: 33 años.

Altura: 1,82 m.

Peso: 90 kg.

Apariencia: Alto, rubio, de ojos azules.



Puntos de Fatiga	OOOO	OO	OO	OO	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
Puntos de Heridas	OOOO	OO	OO	OO	O

Atributos Principales:

FUE: Normal (0)

DES: Normal (0)

CON: Buena (+1)

INT: Normal (0)

VOL: Grande (+2)

PER: Buena (+1)

Atributos Secundarios:

FO Base: 0

FD Base: 0

FD con Armadura: 4

INI: 0

AC: 6

MOV: 5

Dones:

- Psiónico Entrenado (Telepatía, Curación Psiónica, Psicoquinesis).
- Rango 4.

Limitaciones Clave:

- Secreto (Hermano del Sello).
- A la Sombra Familiar.
- Condicionamiento Psiónico (Miembro del Cuerpo).

Habilidades:

- Atención: Bueno (+1).
- Averiguar Intenciones: Bueno (+1).
- Ciencia (Forense): Normal (0).
- Computadora: Bueno (+1).
- Conocimiento (Leyes): Bueno (+1).
- Esquivar: Grande (+2).
- Etiqueta (Militar): Bueno (+1).
- Liderazgo: Grande (+2).
- Pelea: Bueno (+1).
- Persuadir: Bueno (+1).
- Pistola: Bueno (+1).
- Primeros Auxilios: Bueno (+1).
- Rifle: Grande (+2).
- Telepatía: Bueno (+1).
- Curación Psiónica: Normal (0).
- Psicoquinesis: Normal (0).

Historial:

Sven es miembro de una familia psiónica que tiene una larga tradición en PsiNav y en La Hermandad del Sello, así que era natural que siguiese los pasos de su padre, su abuelo, su bisabuelo, etc y tomase el mismo camino. No tardó en subir en el Cuerpo, ya que realmente se le da bien su trabajo. Y no tardó en entrar en la Hermandad por que es lo que se esperaba de él. Pero ese es el problema. Sven habría sido una persona que obedece lo que le dicen sin siquiera tener Condicionamiento Psiónico. Eso no quita que sea una persona con gran fuerza de voluntad y que sea sobresaliente en todo lo que haga, simplemente nunca ha usado su fuerza de voluntad para decidir algo por si mismo, sino que la ha usado para hacer aquello que le decían que hiciese.

El Capitán Hammer y su Progenie Mutada:

El Capitán Hammer era un fanático al servicio del Emperador Asteroth I. Pero los experimentos a los que su fanatismo le hizo someterse le han convertido en mucho más., perdiendo la poca humanidad que le quedaba en el proceso.

El Capitán Hammer y su progenie son distintos a los Xenos normales. Son en todos los sentidos mucho más poderosos. No solo porque su macho alfa sea un militar entrenado que recuerda parte de su entrenamiento, sino también porque los experimentos que PsiCience hizo con Hammer le han dotado de mejores reflejos, más poderes y en definitiva le han convertido en una máquina de matar mucho más eficaz.

Por suerte su progenie no ha heredado todas sus capacidades (no pueden Teleportarse, sino solo hacer **Parpadeo**; y no solo eso, sino que a nivel de juego son tratados como personajes secundarios, por lo que tienen una menor Escala de Heridas y de Fatiga). Aún así son bastante peligrosos en combate, sobre todo cuando se encuentran corrdinados por el genio militar que era Hammer.

Capitán Hammer (Xeno Mutado)

FUE	Grande (+2)	INT	Normal (0)
DES	Buena (+1)	PER	Buena (+1)
CON	Buena (+1)	VOL	Buena (+1)
AC	12	INI	+1
FO Base	+2	MOV	7
FD	+6		

Heridas	Ras-treo	Fatiga
OOOO	Rasguño	1-3
OO	Herido	4-5
OO	Herida Grave	6-7
O	Incapacitado	8-9
O	Moribundo	10+

Dones	Limitaciones
Ambidiestro Brazos Extra Cola (+2 FO) Garras 2 (+2 FO con puños y pies) Puños de Hierro 2 (+4 FO con puñetazos) Rapidez 2 (+6 AC), Regeneración 4, Resistencia al Daño 3 (+6 FD) Telecomunicación (Psiónica) Visión Psiónica	Duro de Oído Mudez Sentido Deficiente (Tacto) Sentido Deficiente (Ceguera) Vulnerabilidad al Alcohol (actúa como un ácido contra ellos)

Habilidades			
Agilidad	Grande (+2)	Supervivencia	Bueno (+1)
Atención	Grande (+2)	Vigor	Grande (+2)
Escalar	Grande (+2)	Teleportación	Grande (+2)
Esquivar	Excel.(+3)	Telepatía	Grande (+2)
Nadar	Bueno (+1)	Psicoquinesis	Grande (+2)
Pelea	Excel.(+3)		
Sigilo	Grande (+2)		

Arma	Habilidad	FO	Notas
Garras	Excel.(+3)	+8	
Patas	Excel.(+3)	+4	
Cola	Excel.(+3)	+4	

Progenie Mutada de Hammer

FUE	Grande (+2)	INT	Normal (0)
DES	Buena (+1)	PER	Buena (+1)
CON	Buena (+1)	VOL	Buena (+1)
AC	12	INI	+1
FO Base	+2	MOV	7
	+8 puños +6 pies		
FD	+6		

Heridas		Ras- treo	Fatiga	
OOO	Rasguño	1-3	Fatigado	OOO
OO	Herido	4-6	Aturdido	OO
O	Moribundo	7+	Exhausto	O

Dones	Limitaciones
Ambidiestro Brazos Extra Cola (+2 FO) Garras 2 (+2 FO con puños y pies) Puños de Hierro 2 (+4 FO con puñetazos) Rapidez 2 (+6 AC), Regeneración 3, Resistencia al Daño 3 (+6 FD) Telecomunicación (Psiónica) Visión Psiónica	Duro de Oído Mudez Sentido Deficiente (Tacto) Sentido Deficiente (Ceguera) Vulnerabilidad al Alcohol (actúa como un ácido contra ellos)

Habilidades

Agilidad	Bueno (+1)	Supervi- vencia	Bueno (+1)
Atención	Bueno (+1)	Vigor	Bueno (+1)
Escalar	Bueno (+1)	Teleporta- ción	Bueno (+1)
Esquivar	Grande (+2)	Telepatía	Bueno (+1)
Nadar	Bueno (+1)	Psicoqui- nesis	Bueno (+1)
Pelea	Grande (+2)		
Sigilo	Bueno (+1)		

Arma	Habilidad	FO	Notas
Garras	Grande (+2)	+8	
Patas	Grande (+2)	+4	
Cola	Grande (+2)	+4	

Xeno Nativos de Ixión

FUE	Buena (+1)	INT	Pobre (-2)
DES	Normal (0)	PER	Normal (0)
CON	Buena (+1)	VOL	Normal (0)
AC	8	INI	+0
FO Base	+1	MOV	6
FD	+4		

Heridas		Ras- treo	Fatiga	
OO	Rasguño	1-3	Fatigado	OO
O	Herido	4-5	Aturdido	O
O	Moribundo	6+	Exhausto	O

Dones	Limitaciones
Ambidiestro Brazos Extra Cola (+2 FO) Garras 2 (+2 FO con puños y pies) Puños de Hierro (+2 FO con puñetazos) Rapidez 1 (+3 AC) Resistencia al Daño 2 (+4 FD) Telecomunicación (Psiónica) Visión Psiónica	Duro de Oído Mudez Sentido Deficiente (Tacto) Sentido Deficiente (Ceguera)

Habilidades

Agilidad	Bueno (+1)	Pelea	Grande (+2)
Atención	Bueno (+1)	Sigilo	Bueno (+1)
Escalar	Normal (0)	Supervi- vencia	Normal (0)
Esquivar	Bueno (+1)	Vigor	Bueno (+1)
Nadar	Normal (0)	Teleporta- ción	Bueno (+1)

Arma	Habilidad	FO	Notas
Garras	Grande (+2)	+5	
Cola	Grande (+2)	+3	

PODERES PSIÓNICOS
EN ESPACIOSCURO

En el manual del CdB podrás encontrar un capítulo entero dedicado a los Poderes Psiónicos con distintas formas de utilizarlos. A continuación proporcionamos las reglas usadas en Espacioscuro, así como un listado de los poderes que aparecen en la aventura.

Cada poder tiene una **Habilidad Psiónica** que controla su uso. Cada uso de un Poder proporciona un **Contador de Fatiga**, salvo en los poderes que se indique otra cosa.

Cuando un jugador quiere utilizar un Poder Psiónico le dice al Director de Juego lo que quiere hacer y este, observando el funcionamiento del poder, establece una dificultad o realiza la Acción Opuesta del objetivo. Dependiendo del resultado el poder tendrá un efecto u otro, quedando la interpretación del mismo en manos del DJ.

Los poderes tienen un Tiempo de Uso, que es el tiempo que el psiónico debe concentrarse hasta que el poder haga efecto. Por lo general este tiempo es una Acción Mental con un coste de 3AC. Con el resto de AC que les sobren ese turno pueden hacer lo que quieran, aunque hay ciertas maniobras que proporcionan negativos al uso de Poderes Psiónicos. Estas son: *Agarrón, Asfixiar, Bloqueo, Desarmar, Escapar, Fintar, Golpe en el Aire, Parada con Armas, Patada, Presa, Puñetazo, Proyectar, Usar arma Cuerpo a Cuerpo, Usar la Fuerza de Otro, Disparar Arcos, Lanzar, Usar Pisto-
la, Usar Rifle, Usar Armas Pesadas, Recargar un arma de fuego y Sacar objeto guardado.* Todas esas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

Asimismo algunos poderes se ven modificado por la **Distancia** a la que se encuentra el objetivo. En tal caso en la descripción del poder pone “Modificado por **Distancia**” debajo de la **Dificultad**. En tal caso la dificultad del poder se ve **aumentada** por la distancia a la que se encuentra el objetivo del poder tal como se indica en la **TABLA 10.1: Modificadores de Distancia para Poderes Psiónicos**.

Uso Continuo de Poderes Psiónicos

Para evitar que los psiónicos usen sus poderes como el que come palomitas, dale un **Contador de Fatiga** de cualquier tipo (del poker, cristalitos de Chessex, garbanzos, lo que sea) **cada vez que use un poder**. Aparte hay poderes que en su descripción indican un coste en Fatiga superior al aquí indicado; en ese caso el coste indicado en el texto descriptivo del Poder es el que se aplica.

Cuando acumule suficientes contadores (al final del día, de una escena, o cuando use muchos poderes de golpe en una misma escena), haz que tire **CON** o **Vigor** (la más alta) contra una dificultad basada en la **Ta-
bla 5.6: Contadores de Fatiga**. Si el personaje no consigue alcanzar la dificultad, usa el grado de fracaso como *Rastreo de Fatiga* en la EF. Los efectos desaparecen al finalizar la “escena” o permanecen durante toda la “escena” siguiente, a gusto del DJ. Los poderes que se dejen activos tiran una sola vez, pero pueden proporcionar Contadores de Fatiga a discreción del DJ.

TABLA 10.1: Modificadores de
Distancia para Poderes Psiónicos

Distancia	Modificador
Toque	0
El Psiónico no ve el objetivo	+1
Entre 2 y 50 metros	+1
Entre 51 y 100 metros	+2
Entre 101 y 500 metros	+3
Entre 501 y 2 kilómetros	+4
Entre 2 y 10 kilómetros	+5
Entre 10 y 50 kilómetros	+6
Entre 50 y 200 kilómetros	+7
En el mismo planeta a más de 200 kilómetros.	+8
Mismo sistema estelar pero no en el mismo planeta #	+9
En distintos sistemas estelares #	+10
# A estas distancias sólo se puede emplear Visión Psiónica y Teleportación	

Ataque Psiónicos más poderosos:

Los Psiónicos pueden aumentar el FO de los poderes que hagan daño **en una cantidad igual al valor de su VOL** acumulando **1 Contador de Fatiga** cada vez que lo hagan (aunque el DJ es libre de decir que solo se puede gastar 1 Contador de Fatiga para aumentar el daño de un ataque). Si el DJ piensa que esto es demasiado poderoso puede aumentar a su gusto el coste en Contadores de Fatiga para añadir la VOL al FO.

Los Psiónicos pueden aumentar el FO de los poderes que hagan daño **en una cantidad igual al valor de su Nivel de Habilidad** que controle el poder acumulando directamente **1 Punto de Fatiga** cada vez que lo hagan (aunque el DJ es libre de decir que solo se puede gastar 1 Punto de Fatiga para aumentar el daño de un ataque). Si el DJ piensa que esto es demasiado poderoso puede aumentar a su gusto el coste en Puntos de Fatiga para añadir el Nivel de Habilidad al FO.

Gastando Puntos de Fatiga para aumentar las Tiradas de Poder:

En la ambientación Espacioscuro los psiónicos pueden realizar grandes azañas, por lo general a costa de su propia salud. Es muy típico que esforzarse para usar a plena potencia sus poderes los psiónicos queden extremadamente agotados.

Los personajes pueden gastar Puntos de Fatiga (esto es: adquirir Heridas de Fatiga directamente, empezando por *Fatigado* y subiendo a partir de ahí) para obtener un +1 a su Tirada de Poder por cada Punto de Fatiga que gasten (y pudiendo gastar como máximo hasta *Gravemente Fatigado*). Esto permite hacer a los psiónicos proezas con sus poderes, explotándolos al máximo.

LISTA DE PODERES

A continuación te proporcionamos el listado de los Poderes Psiónicos que pueden ser usados (únicamente por Personajes No Jugadores o Bichos) en la aventura.

Cada grupo de poderes se maneja con la Habilidad que da nombre a la sección en la que se encuentra el grupo.

En el manual del CdB podrás encontrar una lista mucho mayor de poderes (e incluso más poderes para los grupos que incluimos aquí).

CURACIÓN PSIÓNICA

Autocuración:

Un psiónico con este poder puede decidir utilizarlo en lugar de Curación Natural. Se puede tirar 2 veces al día en lugar de 1, y la dificultad se ve reducida. Si se supera la tirada la herida desaparece.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 minuto.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta la herida sufrida.

Dificultad: Depende del nivel de herida que se quiera curar.

- Herida leve: *Normal*.
- Herida grave: *Buena*.
- Incapacitado: *Grande*.
- Herida mortal: *Excelente*.

Curación:

Un psiónico con este poder puede curar a otras personas, pero estas pierden su tirada de Curación Natural ese día. Se puede tirar 2 veces al día en lugar de 1. Si se supera la tirada la herida desaparece.

Requisitos: Autocuración.

Tiempo de uso: 1 minuto.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por la herida sufrida.

Dificultad: Depende del nivel de herida que se quiera curar.

- Herida leve: *Buena*.
- Herida grave: *Grande*.
- Incapacitado: *Excelente*.
- Herida mortal: *Asombroso*.

Ignorar el Dolor:

Cuando sufras una herida que proporcione negativos a la acción puedes usar el poder para ignorar esos negativos. Puede ser mantenido activo sin coste adicional para controlar el dolor durante largos períodos de tiempo. Al acabar de utilizar el poder se obtiene **siempre un Punto de Fatiga**.

Requisitos: Autocuración.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por la herida sufrida.

Dificultad: Depende del nivel de herida cuyos negativos se quieran ignorar.

- Herida leve: *Pobre*.
- Herida grave: *Mediocre*.
- Incapacitado: *Normal*.
- Herida mortal: *Grande*.

PSICOQUINESIS

Ataque Telequinético:

Sabes cómo utilizar la *Telequinesis* para atacar a tus enemigos de una manera mucho más sutil que lanzarlo por los aires. Puedes utilizar este poder para pinzar nervios, darle un golpe a distancia o asfixiar a tu enemigo, lo que te permite elegir si el daño que haces con el *Ataque Telequinético* es normal o de *Fatiga*. Puede lanzar todos los ataques que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno. **Ignora el FD de la víctima**, salvo que sea un Campo de Fuerza psiónico.

Tiene FO 2 + el Grado de Éxito de la Tirada de Poder, ignora FD.

Requisitos: Telequinesis.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta *Psicoquinesis* vs *Antipsi*, *Control Corporal* o *VOL* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *Antipsi*, *Control Corporal* o *VOL* del objetivo.

Modificado por **Distancia**.

Campo de Fuerza:

Creas un campo de fuerza circular centrado en ti. Este campo puede parar ataques, impedir que te aplasten rocas, etc. El campo aumenta tu FD (y de aquellos que se encuentren dentro) en el Grado de Éxito de la Tirada de Poder. El tamaño del campo modifica la dificultad de la tirada. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada 5 turnos que se mantenga activo.

Requisitos: Telequinesis.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta con dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende del tamaño del campo.

- El campo solo cubre tu cuerpo a 1 centímetro de tu piel: *Normal*.
- El campo tiene un radio de 0,5 m.: *Buena*.
- El campo tiene un radio de 1 m.: *Grande*.
- El campo tiene un radio de 2 m.: *Excelente*.
- El campo tiene un radio de 3 metros: *Asombroso*.
- El campo tiene un radio de 4 metros: *Legendario*.
- El campo tiene un radio de 5 metros: *Legendario+1*.
- El campo tiene un radio de 6 metros: *Legendario+2*.

Modificado por **Distancia**.

Telequinesis:

Puedes mover objetos sin tocarlos, solo con la fuerza de tu mente. Puedes manipularlos cómo si los tuvieses en tus manos con una DES igual a tu nivel de *Psicoquinesis*. La cantidad de peso que puedas mover depende de la Tirada de Poder. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada 5 turnos que se mantenga activo. El movimiento base es de 10 metros/turno, pero puedes moverlo más rápido, aunque esto aumenta la dificultad de la Tirada de Poder.

Usado como ataque tiene FO 1, +1 por cada factor adicional que supere el peso del objetivo (esto es, por el Grado de Éxito de la tirada), +1 por cada 10 metros/turno adicionales a la velocidad base, +1 si se le arroja contra una superficie dura como una pared.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el.

Dificultad: Depende del peso, pero se ve modificada por varios factores.

- 1 kilo ó menos: *Mediocre*.
- Hasta 10 kilos: *Normal*.
- Hasta 50 kilos: *Buena*.
- Hasta 100 kilos: *Grande*.
- Hasta 500 kilos: *Excelente*.
- Hasta 1 tonelada: *Asombrosa*.
- Hasta 5 toneladas: *Legendario*.
- Hasta 10 toneladas: *Legendario +1*.
- Hasta 50 toneladas: *Legendario +2*.

Cada factor de 10 adicional: *un nivel extra*.

Modificado por **Distancia**.

Modificadores por **movimiento**:

- Movimiento recto: +0.
- Giros simples: +1.
- Maniobras sencillas: +2.
- Maniobras complejas: +4.

Modificado por **velocidad**: cada 10 metros/turno adicionales: +1.

TELEPATÍA

Ataque Telepático:

Sabes cómo utilizar la *Telepatía* para atacar a tus enemigos en su mente. El daño que hace el *Ataque Telequinético* es de *Fatiga*. Puede lanzar todos los ataques que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno. **Ignora el FD de la víctima**, salvo que sea fruto del Poder Campo de Fuerza.

Tiene FO 2 + el Grado de Éxito de la Tirada de Poder.

Requisitos: *Leer Pensamientos*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta *Telepatía* vs *Antipsi*, *Control Mental*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *Antipsi*, *Control Mental*, *Telepatía* o *VOL* del objetivo.

Modificado por **Distancia**.

Enlace Mental:

Este poder solo puede ser utilizado por dos psiónicos que tengan el poder *Telepatía* (no hace falta que los dos tengan *Enlace Mental*), y ambos psiónicos deben querer enlazar mentalmente, con que uno de los dos no quiera hacerlo la conexión no se establece o se rompe si ya está establecida. Si esas condiciones se dan los dos psiónicos pueden hablar como si estuviesen utilizando *Telepatía*, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **30 minutos** (360 turnos de 5 segundos) que se mantenga activo.

Requisitos: *Telepatía*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción No Opuesta contra dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: *Mediocre*.

Modificado por **Distancia**.

Telepatía:

Eres capaz de hablar con otras personas utilizando tus pensamientos. No produces ningún ruido al comunicarte. Una vez la conexión telepática ha sido establecida la persona con la que hablas solo tiene que pensar para que el psiónico la oiga, pero esto no implica que puedas leer sus pensamientos, sino que “oyes” la respuesta que quiere darte. Puede ser mantenido activo si no aumenta la **Distancia**, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **10 minutos** (120 turnos de 5 segundos) que se mantenga activo.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Se trata de una Acción No Opuesta o de una Acción Opuesta de-

pendiendo de si el objetivo se resiste o no.

Dificultad: Depende de si el objetivo se resiste o no.

- Sujeto amistoso que no se resiste: *Mediocre*.
 - *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo si se resiste.
- Modificado por **Distancia**.

Leer Mentes:

El psiónico es capaz de leer la mente del objetivo. Sirve para extraer recuerdos, conocimientos concretos, etc. Pero necesita una situación tranquila, no puede utilizarse en combate ni en lugares como un coche a toda velocidad, en mitad de una discusión, etc. El poder permite responder **una pregunta** por uso u obtener una información concreta. Puede ser mantenido activo, pero cada pregunta requiere una **Tirada de Poder** y proporciona un **Contador de Fatiga**.

Requisitos: *Leer Pensamientos*.

Tiempo de uso: 1 minuto.

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta.

Modificado por **Distancia**.

Leer Pensamientos:

El psiónico es capaz de leer los pensamientos superficiales del objetivo. Solo tiene acceso a lo que esté pensando el objetivo en ese momento. Para leer recuerdos o conocimientos concretos utiliza *Leer Mentes*. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Contador de Fatiga** adicional por cada **3 turnos** que se mantenga activo.

Requisitos: *Telepatía*.

Tiempo de uso: 1 Acción Mental (3AC).

Tirada de Poder: Acción Opuesta contra *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telepatía* del objetivo, la que sea más alta.

Dificultad: *VOL*, *Antipsi*, *Control Mental* o *Telequinesis* del objetivo, la que sea más alta.

Modificado por **Distancia**.

TELEPORTACIÓN

Parpadeo:

El psiónico puede teleportarse hasta 10 metros en cualquier dirección. Desaparece del lugar en el que se encuentra y aparece en otro lugar. No puede llevar a ningún otro ser con el (salvo que sea un simbiote o esté integrado en su cuerpo de alguna manera), pero si puede teleportar todo el equipo que pueda cargar razonablemente. Cada uso de este poder proporciona 1 **Punto de Fatiga**.

Requisitos: Ninguno.

Tiempo de uso: variable.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta de dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: Depende del **los metros que se quieran mover** siendo más difícil si se desplaza más:

- Se desplaza hasta 3 metros: *Buena*.
- Se desplaza hasta 6 metros: *Grande*.
- Se desplaza hasta un total de 10 metros: *Excelente*.

La **dificultad** disminuye si el psiónico conoce bien el lugar en el que usa el Poder:

- Lugar que conoce muy bien (su casa, la casa de su pareja, etc.): -1 a la **dificultad**.

Las Acciones de Combate que requiere este poder para ser usado dependen de los metros que se quieran mover. Esto es una diferencia con el resto de poderes que requieren gastar 3 AC, y es así para representar que este poder es en gran medida el equivalente a una *Esquiva de Teleportación*:

- Se desplaza hasta 3 metros: 1 AC.
- Se desplaza hasta 6 metros: 2 AC.
- Se desplaza hasta 10 metros: 3 AC.

Teleportación:

El psiónico puede teleportarse. Desaparece del lugar en el que se encuentra y aparece en otro lugar. No puede llevar a ningún otro ser con el (salvo que sea un simbiote o esté integrado en su cuerpo de alguna manera), pero si puede teleportar todo el equipo que pueda cargar razonablemente. Cada uso de este poder proporciona 1 **Punto de Fatiga**.

Requisitos: Parpadeo.

Tiempo de uso: variable.

Tirada de Poder: Acción No Opuesta de dificultad impuesta por el DJ.

Dificultad: La dificultad se ve modificada por la **Distancia** a la que se quiera teleportar y el **Conocimiento** que se tiene del destino. Pero depende del **Tiempo** que gaste el psiónico concentrándose para utilizar el poder:

- Se concentra durante 10 minutos: *Normal*.
- Se concentra durante 1 minuto: *Buena*.
- Se concentra durante 10 turnos (3 AC por turno): *Grande*.
- Se concentra durante 5 turnos (3 AC por turno): *Excelente*.
- Se concentra durante 1 turno (3 AC): *Asombrosa*.

La **dificultad** aumenta según el **Conocimiento** que tiene el psiónico del destino:

- Lugar que conoce muy bien (su casa, la casa de su pareja, etc.): -1 a la **dificultad**.
- Lugar que conoce un poco (en el que haya estado durante al menos 1 hora): +0 a la **dificultad**.
- Lugar que conoce muy poco (solo lo ha visto en una foto, en televisión, por medio del poder Visión Psiónica, etc.): +2 a la **dificultad**.
- Lugar que desconoce completamente: +6 a la **dificultad**.

Modificado por **Distancia**.

MURIENDO... TAL VEZ GRITANDO, PERO NO EN EL ESPACIOSCURO

Adaptar esta aventura para ser utilizada fuera del Espacioscuro es muy sencillo. Puede que los Cazadores sean Marines, pero en lugar del Imperio pueden serlo de cualquier estado, de la Nación de Terra, o incluso pertenecer a una corporación. Si son marines adscritos a un estado este tendrá alguna clase de alianza con una megacorporación (al más puro estilo de los marines de Aliens con la Weyland-Yutani) que tendrá intereses en o que se estudia en la base Génesis-3 (que obviamente pertenecerá a esa corporación o a una subsidiaria suya).

Podría incluso modificarse la aventura con relativa facilidad para que los Cazadores sean aventureros contratados por la corporación dueña de las instalaciones (que les podrá una nave y pilotos y en lugar de los Tenientes a dos personas que son los que dirigen la misión), cambiando hiperespacio por el Espacioscuro para que no tenga relación con los Ulushthr (y por supuesto quitando las referencias a estos que hay en la aventura). O incluso pueden dejarse los Ulushthr, si se quiere hacer luego una trama en la que los Cazadores vayan descubriendo que la corporación está controlada por entidades alienígenas/demoníacas; aunque claro, si ven mucho es posible que la corporación intente matarles directamente.

Modificar el trasfondo es bastante sencillo sin necesidad de cambiar lo que es la trama central de la aventura, solo tendrás que sustituir las referencias que hay a la ambientación de Espacioscuro por referencias a la ambientación que tú quieras, o directamente eliminarlas. Lo que es la trama de la Cacería propiamente dicha no se verá alterada por ello.

CAPÍTULO 9: Los Supervivientes, si los hay

Los Cazadores tienen posibilidades de sobrevivir (salvo que el DJ quiera que no lo hagan, que herramientas a sus manos para matarlos tiene). Si lo hacen los que lo logren podrán continuar la Campaña **Ecos del Espacioscuro**. No pasa nada si mueren muchos Cazadores. De hecho la circunstancia ideal para el desarrollo de la campaña es que al final de la partida solo la mitad de los jugadores tenga a un Cazador superviviente.

Al finalizar la aventura los supervivientes serán sometidos a un borrado mental para que olviden todas las cosas que no deberían saber. Diles a los jugadores que **si gastan 2 Puntos Fudge pueden engañar a los psiónicos que les borran la mente para que crean que lo han logrado**, recordando lo que ha sucedido. Si no lo hacen no podrán actuar teniendo en cuenta lo que han averiguado en esta misión.

En la siguiente aventura de la campaña, **Experimentos Orquestales en Procyon** aquellos que hayan muerto podrán hacerse personajes nuevos, pero menos poderosos que los marines que han interpretado aquí. Durante el transcurso de la siguiente aventura (más bien al final) los Cazadores recibirán poderes psiónicos. A algunos de ellos serán los Ulushthr los que les proporcionen los poderes (gracias a los experimentos que se han hecho en las estaciones Génesis), a los que empiecen con personajes nuevos serán los Whil'lë quienes les den los poderes (y recibirán más poderes que los supervivientes, para igualar un poco la diferencia entre los personajes).

Esto es una parte importante de la campaña, porque de hecho servirá para separar a los jugadores en dos grupos, cada uno con intereses aparentemente distintos. Los Cazadores serán manipulados por Whil'lë y Ulushthr para que cumplan sus designios. Sin embargo a medida que adquieran más

poder, más conocimiento sobre la batalla que lleva siglos teniendo lugar, y sobre lo que está por venir acabarán viendo que deben unirse para combatir a Whil'lë y Ulushthr para que ninguno de ambos gane y las razas inteligentes se libren de los que los han manipulado desde que existen. O quizás no, quizás se alíen con alguno de ellos para destruir a los otros. O quizás quieran destruirlos a todos y consumirlos para gobernar ellos en la Galaxia.

Las posibilidades de la campaña son enormes, pero uno de los puntos fuertes de estas es que los Cazadores se separen en dos grupos. Por un lado porque eso les servirá para obtener la misma información de distintas fuentes. Por otro lado porque se darán cuenta también de las discrepancias que hay en lo que cada uno averigüe, y eso les ayudará para ver la auténtica verdad de lo que está pasando.

Porque hay que tener en cuenta que tanto Whil'lë como Ulushthr llevan siglos preparando la guerra que se avecina, y sus planes son planes dentro de planes dentro de planes. Y los Cazadores, quieran o no, van a estar en medio de todo, serán los únicos que tendrán toda la información y serán los que estarán en los lugares adecuados en los momentos adecuados para cambiar el destino de la Galaxia. Para elegir el destino del Espacioscuro.

¡Buena Caza!

Zonk-PJ

Este PDF es varias cosas al mismo tiempo. Por un lado es una *Guía de Inicio Rápido* al juego de rol **Cacería de Bichos** (también conocido como **CdB**), a la vez que sirve como iniciación a la ambientación **Espacioscuro**, y contiene la primera aventura de la campaña **Ecos del Espacioscuro** (aunque también puede ser jugada independientemente sin relacionarla con la campaña).

En este suplemento podrás encontrar todo el material necesario para jugar la aventura que te ofrecemos usando el sistema del CdB. Si no lo conoces el **Cacería de Bichos** es un juego genérico de ciencia ficción basado en el sistema FUDGE que en breve publicará **Demonio Sonriente**. Este suplemento incluye no solo la descripción de todos los Rasgos que aparezcan en la aventura y en los personajes que esta contiene, sino que también uno de los posibles sistemas de combate que se ofrecen en el CdB, listo para utilizar en la partida, así como el equipo más común que pueden necesitar los jugadores en para cumplir su misión al servicio del Gran Imperio Terrestre.

Este Imperio es el centro de la campaña **Ecos del Espacioscuro** y se introduce también en este suplemento. En esta primera aventura los Cazadores conocerán un poco del funcionamiento del Imperio, y vivirán en sus propias carnes ese funcionamiento, para luego meterse de lleno en la cacería propiamente dicha.

Morir... Tal Vez Gritar es el nombre de la aventura que incluye este suplemento. La aventura es auto-conclusiva y contenida, de tal forma que se puede jugar perfectamente sin tener que utilizar la ambientación de Espacioscuro. Así este suplemento servirá también a aquellos que no les interese esa ambientación, pero que quieran probar el sistema del CdB.



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF